

NINTENDO  2DS™

MANUAL DE INSTRUCCIONES

El sello oficial es tu ratificación de que este producto está autorizado o ha sido fabricado por Nintendo. Busca siempre este sello al comprar sistemas de videojuegos, accesorios, juegos y otros productos relacionados.



Este producto es un dispositivo de alta precisión que puede dañarse si sufre un impacto fuerte o si entra en contacto con polvo u otro material externo. El uso de una funda protectora (se vende por separado) puede ayudar a evitar que se dañe tu consola Nintendo 2DS.

Lee cuidadosamente este manual de instrucciones antes de configurar o usar la consola Nintendo 2DS. Si después de leer todas las instrucciones sigues teniendo preguntas, visita la sección de atención al consumidor en support.nintendo.com o llama al 1-800-255-3700. Algunos programas tienen un manual de instrucciones integrado, el cual podrás acceder mediante el menú HOME (consulta la página 182).

NOTA ACERCA DE LA COMPATIBILIDAD: la consola Nintendo 2DS solo es compatible con programas de Nintendo 3DS, Nintendo DSi y Nintendo DS. Las tarjetas de Nintendo 3DS son solamente compatibles con las consolas Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL y Nintendo 2DS (referidas de ahora en adelante como "consolas de la familia Nintendo 3DS"). Puede que algunos accesorios no sean compatibles con la consola.

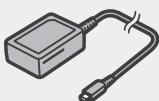
Incluye:



Consola Nintendo 2DS



Tarjeta de memoria SDHC
(insertada dentro de la ranura para tarjetas SD)



Adaptador de corriente



Lápiz de Nintendo 2DS
(dentro del hueco para el lápiz)



Tarjetas AR Card



Manual de instrucciones y otros folletos adjuntos.



Información acerca del reciclaje del producto:

Visita recycle.nintendo.com

NINTENDO 2DS™

¡Estas son algunas de las emocionantes funciones de la consola Nintendo 2DS!



Esta consola forma parte de la familia de consolas Nintendo 3DS. Puedes disfrutar de todos los servicios en línea de Nintendo 3DS y usar todos los programas de Nintendo 3DS en 2D. Todas las referencias sobre Nintendo 3DS que aparecen en el contrato de uso y en los distintos programas también aplican a la consola Nintendo 2DS.

Disfruta de programas de Nintendo 3DS, Nintendo DS y Nintendo DSi en 2D (consulta la página 186).



Programas de Nintendo 3DS
(los juegos se mostrarán en 2D)



Programas de Nintendo DS
y Nintendo DSi

La consola Nintendo 2DS incluye estos divertidos programas preinstalados (consulta la página 180):



SpotPass

Esta función permite que la consola Nintendo 2DS busque y se comunique automáticamente con los puntos de acceso inalámbricos que se pueden conectar a internet y transmita y reciba una variedad de información. La consola también puede hacer esto cuando está en modo de espera o mientras estás usando un juego (consulta la página 172).

NOTA: los datos recibidos a través de SpotPass se guardan en la tarjeta SD.

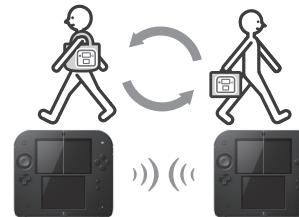


Para conectarte a un punto de acceso inalámbrico, necesitarás ajustar la configuración de internet de tu consola (página 202).

- Es posible que SpotPass no esté disponible dependiendo del entorno de juego o del programa que estés usando. SpotPass no estará disponible durante el uso de la comunicación inalámbrica local (consulta la página 179) o durante el uso de programas de Nintendo DS o Nintendo DSi.
- Si desactivas la comunicación inalámbrica con el interruptor de la conexión inalámbrica, la consola no podrá hacer uso de las funciones de comunicación.
- Para poder descargar versiones de prueba y otro tipo de contenido gratuito desde Nintendo eShop necesitas un identificador de Nintendo Network (consulta la página 201).

StreetPass

Esta función permite que tu consola busque a otras consolas cercanas para comunicarse con ellas e intercambiar así información mientras caminas.



Si estás usando un juego o si la consola está en el modo de espera y pasas al lado de alguien que tiene activada la función StreetPass para el mismo programa, intercambiarás información con esa persona. (Si no deseas permitir el intercambio de información, puedes desactivar la comunicación inalámbrica).

Si te comunicas por medio de StreetPass...

El indicador de notificación se pondrá de color verde cuando se haya intercambiado información de StreetPass. Un mensaje aparecerá en tu lista de mensajes (consulta la página 195 para obtener más información sobre las notificaciones y mensajes).



Los ajustes de StreetPass de los programas de Nintendo 3DS son guardados en la consola. Los datos transmitidos por medio de StreetPass dependerán del programa que esté usando esta función. Cada programa tiene sus propios ajustes de StreetPass.

- Hasta 12 programas de Nintendo 3DS pueden usar StreetPass simultáneamente.
- Algunos programas de Nintendo DS y Nintendo DSi tienen una función similar llamada comunicación inalámbrica espontánea. (El nombre de esta función puede variar según el programa que uses). Esta función solo puede activarse cuando la consola se encuentra en el modo de espera y el programa está utilizando el modo de comunicación inalámbrica espontánea. Cuando la comunicación inalámbrica espontánea esté siendo usada, la función StreetPass no estará disponible para los programas de Nintendo 3DS.
- Si apagas la consola o deshabilitas la comunicación inalámbrica, la consola no podrá comunicarse.
- Es posible que StreetPass no esté disponible, dependiendo del entorno de juego o del programa que estés usando. StreetPass tampoco funciona cuando la consola está conectada a internet o durante la comunicación inalámbrica local (consulta la página 179).

Programas descargables

- **Programa descargable de Nintendo 3DS:** algunos programas de Nintendo 3DS están disponibles exclusivamente a través de Nintendo eShop. También podrás descargar la versión digital de ciertos juegos en lugar de adquirir la versión en tarjeta de juego.
- **Virtual Console:** con el servicio Virtual Console puedes descargar juegos clásicos que fueron lanzados para plataformas anteriores a la consola Nintendo DS como Game Boy y Game Boy Color.

Nintendo eShop

Te puedes conectar a Nintendo eShop a través del internet y adquirir programas descargables para jugar en tu consola, así como también videos e información acerca de una gran variedad de programas.

NOTA: se requiere una conexión de banda ancha inalámbrica para conectarte a internet. Consulta la página 202 para obtener más información acerca de cómo configurar una conexión.



- **Nintendo DSiWare:** también puedes descargar programas para Nintendo DSiWare que fueron lanzados originalmente para la consola Nintendo DSi.

NOTA: si vinculas el mismo identificador de Nintendo Network a una consola Wii U y a una consola Nintendo 2DS, compartirás tanto los movimientos de la cuenta como el saldo de Nintendo eShop en ambos dispositivos.

Índice

Información sobre salud y seguridad y Guía de uso	164
Información de salud y seguridad	164
Guía de uso	166
 Información básica	168
Componentes de la consola Nintendo 2DS	168
Cómo cargar la batería	171
Cómo apagar y encender la consola y configuración básica	172
Modo de espera y apagado	172
Configuración de la consola por primera vez	172
El teclado	174
Indicador de encendido	175
Capacidad de la batería	175
Uso de tarjetas SD	176
Acerca de la capacidad de la tarjeta SD	177
Cómo copiar archivos	177

Uso de programas	178
Menú HOME	178
Pasos/Monedas de juego	178
Desplazar, cambiar la pantalla y mover iconos	179
Modos de comunicación	179
Iconos de los programas	180
Abrir un programa	181
Suspender o salir de los programas	181
Manuales electrónicos en los programas	182
Crear copias de seguridad de datos de guardado	182
Brillo y comunicación inalámbrica	183
Crear carpetas	184
Tomando fotos con la Cámara de Nintendo 3DS	185
Uso de tarjetas de juego	186
Cómo usar los programas descargados	188
Cuaderno de juego	189
Lista de amigos	190
Registrar a un amigo	191
Modificar tu tarjeta de amigo / Ver tarjetas de amigo	192
Cómo comunicarte con amigos	193
Configurar la lista de amigos	194
Notificaciones	195
Cómo recibir notificaciones	195
Cómo leer notificaciones	196
Navegador de internet	197
Miiverse	198
Modo descarga	199

Configuración	200
Configuración de la consola	200
Ajustes del identificador de Nintendo Network	201
Cómo vincular un identificador de Nintendo Network	201
Configuración de internet	202
Requisitos para la conexión a internet	202
Realiza la configuración de internet	203
Configuración usando Buscar punto de acceso	204
Configuración usando Wi-Fi Protected Setup	205
Configuración usando AOSS	206
Conexiones de Nintendo DS	207
Información adicional	207
Control parental	208
Limitar el acceso a ciertas funciones o aplicaciones	208
Configuración del control parental	209
Gestión de datos	210
Gestión de copias de seguridad de datos de guardado	211
Otras opciones	212
Transferencia de datos	213
Actualización	219
Formateo	219

Información para el consumidor	220
Cambiar la batería	220
Solución de problemas	222
Información sobre la clasificación por edades	230
Información de garantía y servicio de reparación	231
Regulaciones sobre el uso del equipo	232
Especificaciones	233

Información sobre salud y seguridad y Guía de uso

Información importante sobre seguridad: lee las siguientes advertencias antes de usar la consola Nintendo 2DS. Si un niño va a utilizar este producto, un adulto debe leerle y explicarle el contenido de este manual. No hacerlo podría causar daños. Lee cuidadosamente el manual de instrucciones del juego para obtener más detalles sobre salud y seguridad.

A lo largo de este manual, verás el símbolo seguido por ADVERTENCIA o ATENCIÓN, o es posible que veas el término IMPORTANTE. Como se muestra a continuación, estos términos tienen distintos significados. Debes leer y entender estos términos y la información que aparece a continuación antes de utilizar tu consola Nintendo 2DS.

ADVERTENCIA

Te avisa de maneras incorrectas de usar tu consola Nintendo 2DS que pueden causar serios daños personales.

ATENCIÓN

Te advierte de maneras incorrectas de usar tu consola Nintendo 2DS que pueden causar daños personales o daños a la consola, a sus componentes o a los accesorios.

IMPORTANTE: Te informa de maneras incorrectas de usar tu consola Nintendo 2DS que pueden causar daños a la consola, a sus componentes o a los accesorios.

Información sobre salud y seguridad

ADVERTENCIA - Ataques

- Algunas personas (aproximadamente 1 de cada 4 000) pueden tener ataques o desmayos a causa de destellos o patrones de luz, y esto puede suceder cuando ven televisión o juegan videojuegos, aunque no hayan tenido un ataque previamente.
- Cualquier persona que haya tenido un ataque, pérdida de conocimiento u otro síntoma asociado a una condición epiléptica debe consultar con un médico antes de jugar videojuegos.
- Los padres deben observar a sus hijos cuando estos jueguen videojuegos. Deja de jugar y consulta con un médico si tú o tus hijos tienen alguno de los siguientes síntomas:

Convulsiones

Alteración en la visión

Contorsión de ojos o músculos

Movimientos involuntarios

Pérdida de conciencia

Desorientación

Para evitar la posibilidad de un ataque mientras juegas videojuegos:

- Colócate lo más lejos posible de la pantalla.
- No juegues si sientes cansancio o necesitas dormir.
- Juega en una habitación bien iluminada.
- Descansa de 10 a 15 minutos por cada hora de juego.

ADVERTENCIA - Fatiga ocular y mareos

Jugar videojuegos te puede lastimar los ojos después de un período de tiempo prolongado. Jugar videojuegos también puede causar mareos en algunos jugadores. Sigue estas instrucciones para evitar fatiga ocular, vértigo o náuseas:

- Evita el juego excesivo. Los padres deben asegurarse de que sus hijos jueguen de manera apropiada.
- Descansa de 10 a 15 minutos por cada hora de juego, aun cuando pienses que no sea necesario. Cada persona es diferente, de manera que toma descansos más frecuentes y largos si sientes molestias.
- Si tienes los ojos cansados o irritados mientras juegas, o si sientes vértigo o náuseas, detente y descansa durante varias horas antes de jugar de nuevo.
- Si continúas teniendo cualquiera de estos síntomas, deja de jugar y consulta con un médico.

ADVERTENCIA - Lesiones por movimiento repetitivo

Jugar videojuegos te puede causar dolor en los músculos, articulaciones o piel. Sigue estas instrucciones para evitar problemas como tendinitis, síndrome del túnel carpiano o irritación de la piel:

- Evita el juego excesivo. Los padres deben controlar que el modo de juego de los niños sea apropiado.
- Descansa de 10 a 15 minutos por cada hora de juego, aun cuando pienses que no es necesario.
- Cuando utilices el lápiz táctil, no necesitas sujetarlo de manera tensa ni presionar fuerte contra la pantalla. Hacer esto podría causar fatiga o molestias.
- Si al jugar sientes cansancio en las manos, muñecas o brazos, o si tienes síntomas como hormigueo, adormecimiento, irritación o tensión, deja de jugar y descansa durante varias horas antes de empezar de nuevo.
- Si continúas teniendo cualquiera de estos síntomas o si sientes otro malestar mientras juegas o después de jugar, deja de jugar y consulta a un médico.

ADVERTENCIA - Fuga del contenido de la batería

La consola Nintendo 2DS contiene una batería recargable de tipo ion-litio. La fuga de los ingredientes contenidos dentro de la batería, o el producto de la combustión de tales ingredientes, puede causar daños personales al igual que daño a tu Nintendo 2DS. Si ocurre una fuga de líquido, evita el contacto con la piel. Si entras en contacto con el líquido, lava inmediatamente la zona afectada con agua y jabón. Si el líquido de la batería entra en contacto con los ojos, lávátelos inmediatamente con agua y consulta con un médico.

Para evitar la fuga del contenido de la batería:

- No pongas la batería a excesivos golpes, vibraciones ni líquidos.
- No desarmes ni intentes reparar o deformar la batería.
- No deseches la batería en el fuego.
- No toques los terminales de la batería ni causes un cortocircuito entre los terminales con un objeto de metal.
- No quites ni dañes la etiqueta de la batería.

ADVERTENCIA - Interferencia de radiofrecuencia

La consola Nintendo 2DS puede emitir ondas de radio que pueden afectar el funcionamiento de dispositivos electrónicos cercanos, incluyendo los marcapasos cardíacos.

- No utilices la consola Nintendo 2DS a una distancia menor de 9 pulgadas (23 cm) de un marcapasos si tienes activada la comunicación inalámbrica.
- Si llevas un marcapasos u otro dispositivo médico, no actives la comunicación inalámbrica de la consola Nintendo 2DS sin haber consultado antes con tu doctor o con el fabricante del dispositivo médico.
- Observa y sigue todas las normas y regulaciones con respecto al uso de aparatos inalámbricos en sitios como hospitales, aeropuertos y a bordo de aviones. El uso de tu consola en estos lugares podría interferir o causar funcionamiento defectuoso de instrumentos, resultando en daños personales o materiales.

IMPORTANTE: la consola Nintendo 2DS permite la desactivación de la comunicación inalámbrica desde el menú HOME. Si quieras desactivar la comunicación inalámbrica, consulta la página 172 para obtener más información. Asegúrate de que la luz de la conexión inalámbrica esté apagada.

NOTA: este producto no contiene látex. Este producto cumple con las leyes aplicables que prohíben el uso de materiales tóxicos como plomo, mercurio, cadmio, cromo hexavalente, PBB o PBDE en productos dirigidos a consumidores.

PRECAUCIONES DE USO Y MANTENIMIENTO DE LA CONSOLA

1. No desarmes ni intentes reparar la consola Nintendo 2DS, ni sus componentes o accesorios. El hacerlo anula la garantía.
2. Inserta o extrae tarjetas de juego solo cuando la consola esté apagada o cuando estés en el menú HOME. Inserta la tarjeta de juego completamente hasta que encaje en su lugar sin forzar la tarjeta de juego ni la consola Nintendo 2DS.
3. No guardes tu consola en un lugar húmedo, en el piso, o en cualquier lugar donde pueda haber humedad, suciedad, polvo, pelusa o cualquier otro material extraño.
4. No dejes caer, golpees, ni maltrates a la consola ni sus componentes o accesorios. El hacerlo puede dañar las pantallas LCD u otros componentes de precisión de la consola. No uses en tu consola componentes, accesorios, tarjetas de juego ni tarjetas SD que estén dañados.
5. Asegúrate de que todas las conexiones a la consola se hagan con cuidado y estén insertadas en los lugares correctos. Sujeta firmemente las clavijas al introducirlas en sus conectores.
6. Cuando desconectes las clavijas de la consola o la desenchufes de la toma de corriente, asegúrate de que está apagada. Luego tira de la clavija con cuidado en lugar de tirar del cable. No pisés, tires con fuerza ni dobles los cables.
7. No expongas la consola y a las tarjetas de juego o cualquiera de los componentes o accesorios a temperaturas extremas. Las pantallas de cristal líquido (LCD) pueden ralentizarse o dejar de funcionar cuando la temperatura sea baja. La pantalla LCD se deteriorará a altas temperaturas. Ten cuidado de no exponer tu consola a la luz solar directa durante períodos de tiempo prolongados.
8. Las pantallas LCD se pueden dañar si usas objetos afilados o aplicas mucha presión. Asegúrate de proteger las pantallas para que no se raspen o manchen.
9. Utiliza solamente accesorios cuyo uso sea bajo licencia y diseñado para la consola.
10. No derrames líquidos sobre la consola, las tarjetas de juego u otros componentes o accesorios. Si algún líquido se derrama sobre la consola, limpiala con un paño suave ligeramente humedecido (usa solamente agua). Quita la tapa del compartimento de la batería y saca la batería. Si el líquido se derramó sobre la batería, no la uses. Llama al servicio de atención al cliente de Nintendo al 1-800-255-3700 para obtener más información sobre cómo conseguir una batería de repuesto y determinar si necesitas reparar a tu consola.
11. No apagues y enciendas repetidamente la consola, ya que esto podría acortar la vida útil de la batería o causar la pérdida de datos guardados en las tarjetas de juego.
12. Para evitar que la suciedad o el polvo entren en la consola, asegúrate de dejar una tarjeta de juego insertada (con la consola apagada) cuando no la estés usando.
13. Cuando uses el adaptador de corriente, asegúrate de que usas el modelo adecuado para la consola. También debes asegurarte de desenchufar el adaptador de corriente de la toma de corriente de la pared cuando no uses la consola.
14. No uses el adaptador de corriente si el cable o el enchufe están dañados.
15. El adaptador de corriente está diseñado para ser colocado en posición vertical o en el piso.

PRECAUCIONES DE USO Y MANTENIMIENTO DE LA TARJETA DE JUEGO

1. Evita tocar los conectores con los dedos. No soples sobre los conectores ni permitas que se mojen o se ensucien, de lo contrario podrías causar daños a la tarjeta de juego y/o a la consola.
2. La tarjeta de juego es un dispositivo electrónico de alta precisión. No la guardes en un lugar que sea demasiado caliente o demasiado frío. No la golpees, no la dejes caer ni la maltrates. No intentes desmontarla.
3. No la limes con benceno, disolvente de pintura, alcohol ni cualquier otro tipo de disolvente.
4. Antes de insertar la tarjeta de juego en la consola, revisa el borde del conector para asegurarte de que no tiene ningún material extraño.

NOTAS IMPORTANTES SOBRE LA BATERÍA

1. No saques la batería de la consola a menos que tengas que cambiarla.
2. Utiliza únicamente la batería recargable de Nintendo 3DS cuyo número de modelo es CTR-003. Puedes comprar la batería de repuesto a través del sitio web de Nintendo en store.nintendo.com (solo en EE. UU. y Canadá), o llamando al Servicio de Atención al Cliente al 1-800-255-3700. Consulta la página 220 para obtener más información sobre cómo cambiar la batería.
3. Para recargar la batería, utiliza solamente el adaptador de corriente incluido, número de modelo WAP-002(USA).
4. Cuando tengas que deshacerte de la batería, sigue la normativa vigente en tu lugar de residencia para reciclarla. Para obtener más información, ponte en contacto con el organismo encargado del tratamiento de residuos sólidos en tu lugar de residencia. Consulta la página 221 para obtener más información sobre cómo reciclar la batería.
5. Si la batería entra en contacto con un líquido, no vuelvas a usarla. Llama al Servicio de Atención al Cliente de Nintendo al 1-800-255-3700 para obtener más información sobre cómo conseguir una batería de repuesto y determinar si necesitas reparar tu consola.

NOTAS IMPORTANTES SOBRE EL LÁPIZ Y LAS PANTALLAS

1. Usa el lápiz SOLAMENTE sobre la pantalla táctil (pantalla inferior).
2. No ejerzas demasiada presión, de lo contrario podrías dañar a la pantalla táctil.
3. No uses el lápiz táctil si está roto.
4. Usa únicamente un lápiz táctil autorizado por Nintendo.
5. Vuelve a colocar el lápiz en el hueco para el lápiz cuando no lo uses.
6. Si deseas usar un protector de pantalla en tu consola, utiliza solamente uno que esté autorizado por Nintendo y colócalo exclusivamente en la pantalla táctil.

LIMPIEZA DE LA PANTALLA TÁCTIL Y DE LA PANTALLA SUPERIOR

IMPORTANTE: si la pantalla táctil se ensucia o tiene restos de suciedad, no sigas usando tu consola. Puede que no funcione correctamente o se dañe más. Sigue las instrucciones de limpieza que aparecen a continuación. Si la pantalla táctil sigue sin funcionar después de haberla limpiado, visita support.nintendo.com para obtener más información sobre el servicio de reparaciones.

Si las pantallas de tu consola tienen manchas, huellas o restos de suciedad, límpialas con un paño suave, como los que se usan habitualmente para los lentes o los objetivos de las cámaras.

1. Humedece ligeramente el paño SOLO con agua y pásalo por la pantalla para desprender los restos de suciedad.
2. Pasa un paño seco por las pantallas para secarlas y acabar de limpiarlas. Si es necesario, repite el proceso.

Componentes de la consola Nintendo 2DS



Indicador de notificación

Indica el estado de la consola.

Azul— Has recibido una notificación de SpotPass, parpadeará durante unos cinco segundos (consulta la página 195).

Verde— Has recibido datos de StreetPass, parpadeara durante cinco segundos (consulta la página 195).

Naranja— Un amigo se ha conectado, parpadeará durante cinco segundos (consulta la página 190).

Roja— La carga de la batería es baja, parpadeará continuamente cuando sea muy baja (consulta la página 175).



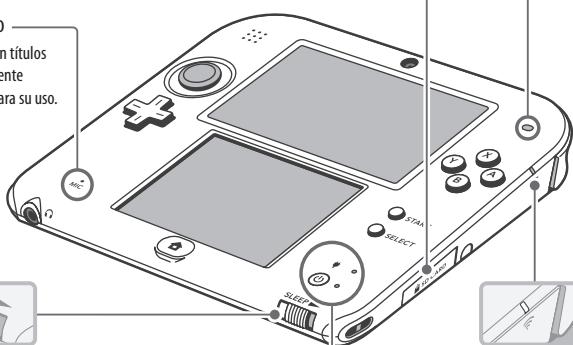
Ranura para tarjetas SD

Aquí se insertan las tarjetas SD y las tarjetas SD de gran capacidad (o SDHC). Consulta la página 176.



Micrófono

Se emplea en títulos específicamente diseñados para su uso.



Interruptor del modo de espera

Mueve el interruptor a la derecha para activar el modo de espera. Consulta la página 172.



Indicador de recarga ()

La luz naranja indica que se está cargando la batería. Consulta la página 171.



Botón POWER ()

Consulta la página 172.



Indicador de encendido

La luz azul indica que la consola está encendida. Consulta la página 175.

Indicador de la conexión inalámbrica ()

Se iluminará en amarillo si la comunicación inalámbrica está activada y permanecerá apagado cuando se encuentre desactivada. La luz parpadeará cuando se estén transmitiendo o recibiendo datos, o lo hará sutilmente cuando la consola esté en el modo de espera.

NOTA: la comunicación inalámbrica se puede activar y desactivar desde el menú HOME. (consulta la página 183).

Pantalla superior

Cámara interior

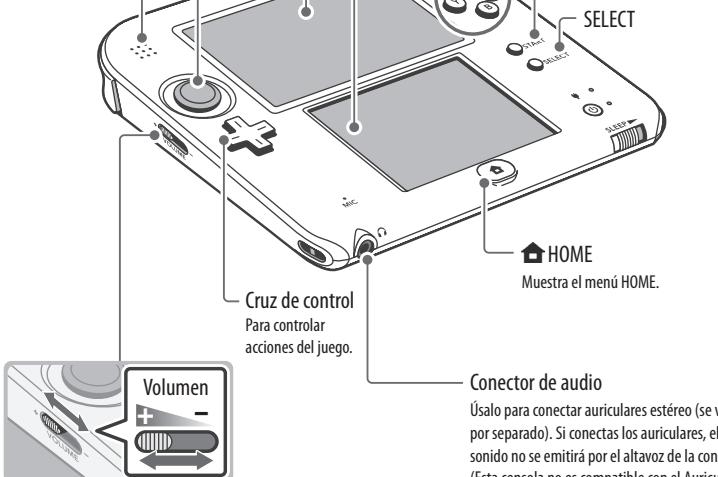
Se emplea en juegos o aplicaciones específicamente diseñados para su uso.

NOTA: evita que se ensucie el lente de la cámara. Si se ensucia, límpialo con un trapo suave con mucho cuidado de no dañar el lente.

Botón deslizante

Se emplea en títulos específicamente diseñados para su uso. Consulta el folleto de instrucciones del título para obtener información específica sobre los controles del juego.

Altavoz



Control del volumen

Deslízalo para ajustar el volumen.

NOTA: el sonido del obturador de la cámara siempre se reproducirá a un volumen fijo.

Pantalla táctil (pantalla inferior)

Esta pantalla permite usar controles táctiles. Utiliza solamente un lápiz hecho bajo licencia de Nintendo.

Cómo usar la pantalla táctil



La pantalla inferior de la consola es una pantalla táctil. Usa el lápiz con aquellos títulos que ofrecen la posibilidad de utilizar esta pantalla como sistema de control. Toca ligeramente la pantalla con el lápiz o desplaza el lápiz por la superficie de la pantalla como se muestra a la derecha.

Tapa del compartimento de la batería

Quita la tapa para cambiar la batería.

NOTA: no quites la tapa a no ser que tengas que cambiar la batería o verificar que la batería esté instalada correctamente.

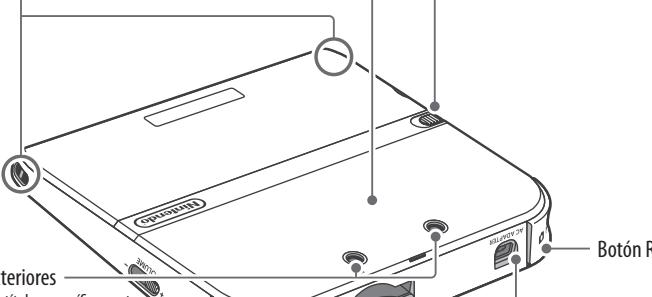
Hueco para el lápiz táctil

Guarda siempre el lápiz táctil en el hueco para el lápiz cuando no lo uses.

NOTA: para evitar que la consola Nintendo 2DS sufra algún daño, no metas en el hueco para el lápiz ningún otro objeto que no sea el lápiz de Nintendo 2DS.

Enganche de la correa

Aquí podrás sujetar una correa (se vende por separado) a la consola.



Cámaras exteriores

Se emplean en títulos específicamente diseñados para su uso. Estas dos cámaras permiten tomar fotografías 3D que se pueden ver en las consolas Nintendo 3DS y Nintendo 3DS XL.

NOTA: procura que los lentes no se ensucien. Si esto ocurre, límpialos con un paño suave con cuidado de no dañarlos.

Botón L

Transmisor de infrarrojos

Se emplea en títulos específicamente diseñados para su uso. Envía y recibe señales infrarrojas.

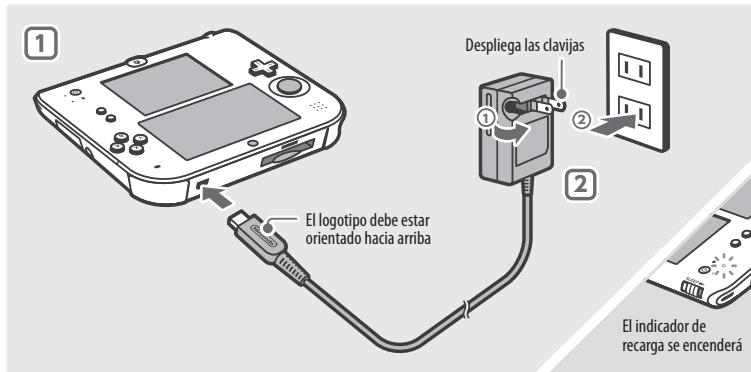
Ranura para tarjetas de juego

Sirve para insertar tarjetas de Nintendo 3DS. También es compatible con tarjetas de Nintendo DS y tarjetas de Nintendo DSi.

Cómo cargar la batería



ADVERTENCIA

No uses el adaptador de corriente durante una tormenta. Podrías sufrir una descarga eléctrica a consecuencia de un rayo.**IMPORTANTE:** el adaptador de corriente de Nintendo 3DS, número de modelo WAP-002(USA), solo puede usarse con las consolas de la familia Nintendo 3DS, Nintendo DSi o Nintendo DSi XL (consulta la página 234). No es compatible con ninguna otra consola de Nintendo. No utilices transformadores de viaje ni enchufes reguladores que permiten reducir la intensidad de la corriente. Utiliza solamente tomas de corriente de 120 Vca.**1** Inserta el conector cc del adaptador de corriente al conector en la parte posterior de la consola Nintendo 2DS. Asegúrate de introducirlo directamente al conector.**IMPORTANTE:** asegúrate de que el conector cc del adaptador de corriente está correctamente orientado antes de insertarlo en el conector del adaptador de corriente de la base para evitar dañar alguno de los dos conectores.**2** Inserta las clavijas de conexión a la red ca del adaptador de corriente ① en una toma de corriente de 120 Vca ②. El indicador de recarga se iluminará para indicar que la consola se está cargando. Cuando la consola termine de cargarse, el indicador de recarga se apagará.**IMPORTANTE:** el adaptador de corriente debe estar insertado correctamente en la toma de corriente con el cable siempre orientado hacia abajo.**NOTA:** si utilizas la consola mientras se recarga la batería, es posible que el indicador de recarga no se apague una vez que la batería haya esté completamente cargada.

- La batería tarda unas tres horas y media en cargarse completamente, aunque este tiempo varía dependiendo del nivel de carga restante al empezar la carga y de si se está usando la consola.
- La temperatura óptima de carga es de 5°C a 35°C (41°F a 95°F). Si la temperatura ambiente es superior o inferior a este rango, la batería podría no cargarse e incluso deteriorarse.
- La batería puede recargarse aproximadamente 500 veces. Tras este número de recargas, la capacidad de la batería podría reducirse al 70% de la ofrecida en el momento de su compra.
- La batería va perdiendo capacidad con cada ciclo de carga/descarga. Si crees que la capacidad de la batería ha disminuido considerablemente, cámbiala (consulta la página 220).

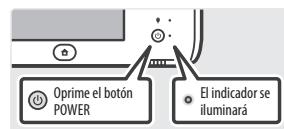


Cómo apagar y encender la consola y configuración básica

Oprime el botón POWER para encender la consola. El indicador de encendido se iluminará cuando la consola esté encendida.

La primera vez que inicies la consola, tendrás que seleccionar tu idioma y ajustar la configuración de la consola.

Para obtener más información acerca del indicador de encendido y de la capacidad de la batería, consulta la página 175.



Modo de espera y apagado

Cómo poner la consola en modo de espera

Si mueves el interruptor del modo de espera a la derecha cuando la consola está encendida se activará el modo de espera. En este modo, las pantallas se apagará y no se podrán usar los controles. SpotPass y StreetPass estarán activos, pero se ahorrará batería (consulta la página 160 y página 161).



El modo de espera no se activará cuando se estén usando algunos programas o cuando se realicen algunas tareas. Por ejemplo, el modo de espera no se activará si se está reproduciendo algún archivo de sonido en Nintendo 3DS Sound.

Cómo apagar la consola

Para apagar la consola, puedes oprimir el botón POWER para mostrar el menú de apagado y después tocar **Apagar** o mantén oprimido el botón POWER hasta que el indicador de encendido se apague.

NOTA: si el modo de espera está activado, tendrás que desactivarlo para poder apagar la consola.



Configuración de la consola por primera vez

Primero, selecciona tu idioma. Despues de seleccionar tu idioma, tendrás que ajustar la configuración de la consola. Usa el lápiz táctil para ir ajustando las opciones que aparecen en pantalla. **Si la consola Nintendo 2DS va a ser usada por un niño, un adulto debe seguir estos pasos.**

NOTA: al comenzar se mostrará información sobre la consola. Lee la información y toca **Aceptar** para continuar.

1 Establece la fecha y la hora.

Toca para establecer la fecha y la hora. Cuando hayas terminado, toca **Aceptar**.



2 Utiliza el teclado para escribir tu apodo (o nombre de usuario), el cual puede tener 10 caracteres como máximo.

Recuerda que otros usuarios de consolas de la familia Nintendo 3DS podrán ver tu nombre cuando interactúes con ellos, así que asegúrate de no escribir tu nombre real o cualquier otro tipo de información personal al escribir tu apodo.

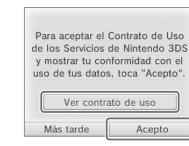
3 Indica la fecha de tu cumpleaños.

Toca para poner la fecha de tu cumpleaños. Luego toca **Aceptar** para ir a la siguiente opción.



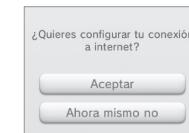
4 Selecciona tu país y tu estado o provincia de residencia.

5 Lee el Contrato de Uso de los Servicios de Nintendo 3DS, y toca **Acepto**. Para seguir sin aceptar los términos del contrato, toca **Más tarde**. Si tocas **Más tarde**, no te podrás conectar a internet hasta que aceptes el Contrato de Uso de los Servicios de Nintendo 3DS.



6 Configura la conexión a internet.

Al conectarte a internet, podrás usar SpotPass y otras funciones con tus juegos y programas. Para obtener más información consulta la página 202. Para configurarla más tarde, toca **Ahora mismo no**.



7 Configura el control parental.

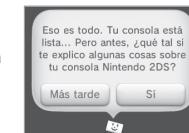
El control parental permite restringir las descargas de juegos o limitar el acceso que pueden tener los menores a ciertos contenidos. Consulta la página 208.

Configura el control parental antes de que un niño use la consola. Para continuar sin establecer ninguna restricción, toca **Cancelar**.



8 Lee la información sobre la consola.

Puedes tocar **Sí** para empezar a leer la información. Si tocas **Más tarde**, podrás leer la información desde **Otras opciones** en la configuración de la consola.



Ya puedes usar la consola. Oprime el botón HOME para acceder al menú HOME y comenzar a usar tu consola Nintendo 2DS. Consulta la página 178.

El teclado

Cuando sea necesario introducir caracteres, se mostrará un teclado en la pantalla táctil. Hay dos tipos de teclado: alfanumérico estándar y numérico.

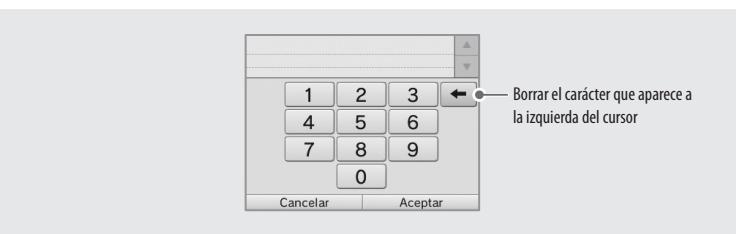
Teclado alfanumérico



Cambiar método de entrada

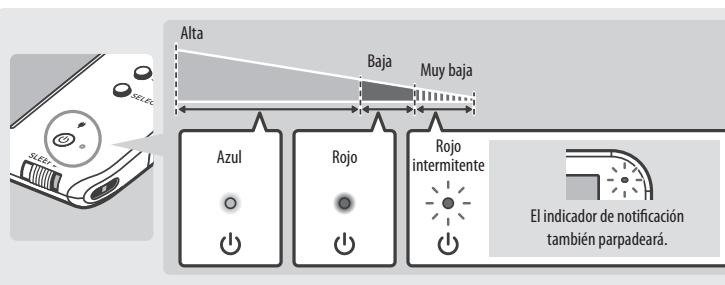


Teclado numérico



Indicador de encendido

El indicador de encendido se ilumina cuando la consola está encendida. El color y el estado de la luz cambiarán según la cantidad de carga que tenga la batería.



NOTA: si la batería se agota mientras estás jugando, deberás continuar tu partida desde el último punto de guardado del juego. Si la luz del indicador de encendido está roja, guarda la partida cuanto antes y pon la batería a recargar.

Si activas el modo de espera cuando la luz del indicador de encendido se encuentra iluminada en azul, esta parpadeará lentamente.

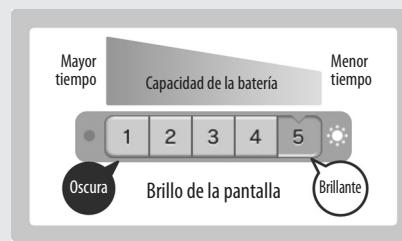
Capacidad de la batería

La duración de la batería puede variar en función de diversos factores, como los programas que se estén utilizando, el uso de la comunicación inalámbrica y la temperatura ambiente. Por tanto, la duración que se indica en este manual es aproximada. Si usas la cámara, puede que la batería dure menos tiempo que lo indicado más abajo.

Tiempo de juego aproximado:

Programas de Nintendo 3DS • 3.5 a 5.5 horas

Programas de Nintendo DS • 5 a 9 horas



El brillo de la pantalla influye en la duración de la batería. El ajuste por defecto es de 5, para obtener más información acerca del ajuste del brillo de la pantalla consulta la página 183.

- Activar el modo de espera cuando no se usa la consola permite ahorrar batería a la vez que envías y recibes información a través de la comunicación inalámbrica usando SpotPass o StreetPass. Una vez cargada completamente, la batería de la consola tardará en agotarse unos 3 días si sólo se usa el modo de espera.
- El indicador de encendido parpadeará lentamente cuando la consola se encuentre en modo de espera. **NOTA:** el modo de espera no se puede activar con algunos programas. Si mueves el interruptor del modo de espera a la derecha mientras se usa uno de estos programas, el indicador de encendido permanecerá iluminado. Por ejemplo, el modo de espera no se activará si se está reproduciendo algún archivo de sonido en Nintendo 3DS Sound.



Uso de tarjetas SD

La consola Nintendo 2DS es compatible con tarjetas SD de hasta 2 GB y tarjetas SD de alta capacidad (o tarjetas SDHC) de 4 GB o mayor capacidad.

La consola tiene incluida una tarjeta SDHC que está insertada en la ranura para tarjetas SD de la consola. Con las tarjetas SD podrás guardar copias de fotos o reproducir archivos de sonido. (Los datos que se pueden guardar en una tarjeta SD dependen del programa.)

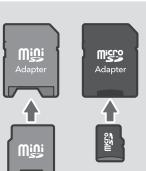
Excepto por los programas de DSiWare (consulta la página 161), los programas que descargas se guardarán en la tarjeta SD.

NOTA: aquellos títulos que se hayan guardado en distintas tarjetas SD no podrán compilarse y transferirse juntos a una única tarjeta SD.

Uso de tarjetas miniSD y microSD (se venden por separado)

Para usar estas tarjetas necesitas un adaptador (se vende por separado).

IMPORTANTE: si sacas una tarjeta miniSD o microSD del adaptador mientras este se encuentra dentro de la consola, puede dañarla, descomponerla o causar una pérdida de datos. Siempre debes insertar y extraer el adaptador junto con la tarjeta.



Cómo extraer una tarjeta SD

Asegúrate de que la consola esté apagada.

IMPORTANTE: para prevenir daños a la consola o a la tarjeta SD, no insertes o extraigas la tarjeta SD mientras la consola esté encendida, a menos de que el programa que estés utilizando requiera lo contrario. Al hacerlo podrías dañar los datos guardados.



Abre la tapa de la ranura para tarjetas SD y presiona la punta de la tarjeta hasta que encaje y salga parcialmente de la ranura. Toma la tarjeta SD y extráela de la ranura.

Cómo insertar una tarjeta SD

1 Abre la tapa de la ranura para tarjetas SD.

2 Inserta la tarjeta SD.

Introduce la tarjeta SD firmemente y con cuidado hasta que encaje, asegurándote de que la etiqueta está orientada hacia abajo. Luego cierra la tapa de la ranura.



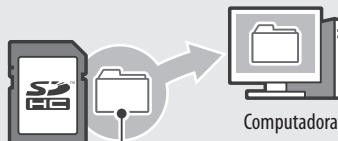
Pestaña de seguridad de las tarjetas SD

Si la pestaña de seguridad de la tarjeta SD se encuentra en la posición inferior, estará protegida y no se podrán guardar ni borrar datos. Para desproteger la tarjeta, la pestaña de seguridad debe estar en la posición superior.

Acerca de la capacidad de la tarjeta SD

Si la tarjeta SD empieza a tener menos espacio disponible, intenta primero borrar las fotos que no necesites, los archivos de sonido o los programas que usan la función de gestión de datos en la configuración de la consola (consulta la página 210). Si aun así necesitas más espacio, puedes comprar una tarjeta SD con mayor capacidad y mover todos los datos a la nueva tarjeta.

Usa una computadora que tenga una ranura para tarjetas SD para transferir los datos.



Computadora

Carpetas de Nintendo 3DS



Tarjeta SD de mayor capacidad

IMPORTANTE: los programas descargables y sus datos guardados son guardados en la carpeta Nintendo 3DS (excluyendo datos de fotos). Por favor no alteres, muevas o borres los archivos o los nombres de estos que se encuentren en la carpeta de Nintendo 3DS.

Cómo copiar archivos

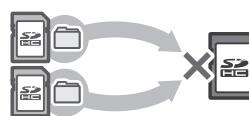
Por favor asegúrate de copiar cada una de las carpetas dentro de la carpeta Nintendo 3DS.

Si tras copiar un programa a una tarjeta SD nueva lo usas y guardas datos actualizados, es posible que el programa guardado en la tarjeta SD original deje de funcionar. No puedes usar múltiples copias de un mismo programa.

Si copias programas a una nueva tarjeta SD, usa la nueva tarjeta y no uses los datos originales.

Precauciones al copiar archivos

No podrás agrupar programas descargables si sus carpetas fueron guardadas en múltiples tarjetas SD. Si copias datos a una tarjeta nueva y después sobrescribes esos datos al copiarlos de nuevo, esos datos ya no se podrán usar.



Si copias individualmente los archivos que se encuentran en la carpeta Nintendo 3DS, la consola Nintendo 2DS no podrá reconocerlos. Deberás copiar cada carpeta dentro de la carpeta de Nintendo 3DS sin realizar alteración alguna a su contenido.

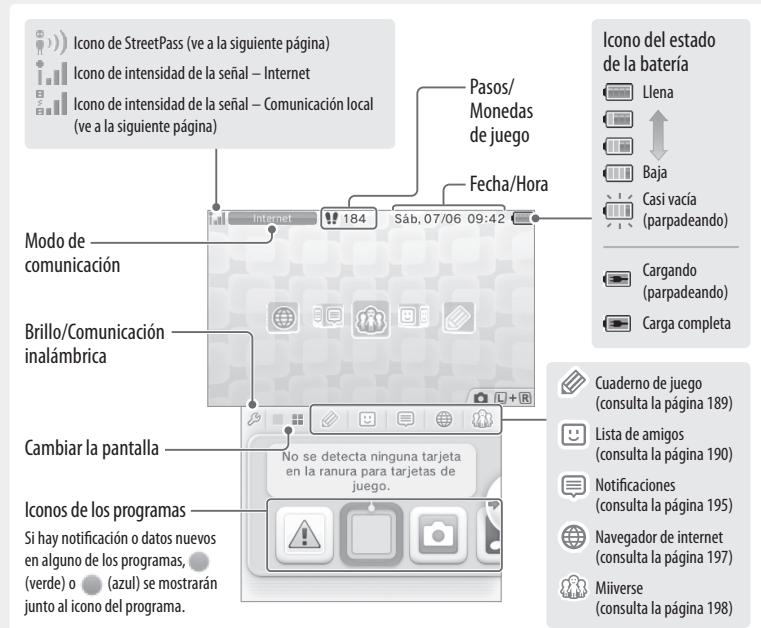




Menú HOME

El menú HOME se mostrará una vez que enciendas la consola. Desde aquí podrás abrir los programas de Nintendo 3DS.

Para abrir un programa, toca el ícono correspondiente desde el menú HOME. En el menú HOME, podrás ver varios indicadores de estado importantes como la hora y la fecha actuales, así como el número de pasos que has dado ese día. Además, si ves  sobre el ícono de un programa, sabrás que has recibido nueva información o actualizaciones para ese programa a través de SpotPass.



- Si oprimes  y  simultáneamente cuando estés en el menú HOME, podrás ir a la aplicación Cámara de Nintendo 3DS y tomar fotos.
- La imagen que aparece en la pantalla superior de la consola variará dependiendo del programa seleccionado y reaccionará de acuerdo con los sonidos que capte el micrófono.

Pasos/Monedas de juego

Por cada cien pasos que des con tu consola, recibirás una moneda de juego. Podrás obtener un máximo de diez monedas de juego cada día y hasta 300 monedas en total. Podrás canjearlas en los programas compatibles con las monedas de juego.

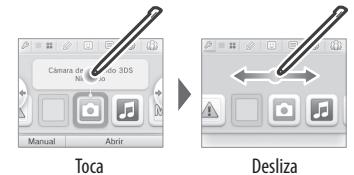
- Los pasos se contarán cuando la consola esté en modo de espera.
- Cuando uses o dejes suspendidos programas de Nintendo DS o Nintendo DSi, se podrá guardar la información de los pasos hasta un máximo de siete días. Sal del programa durante ese tiempo para guardar la información y empezar a contar de nuevo.

Desplazar, cambiar la pantalla y mover íconos

Desplazarse por el menú

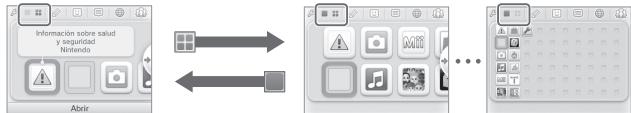
Toca la pantalla táctil y desliza el lápiz táctil hacia la izquierda o derecha para ver todos los programas.

También puedes tocar  o  para desplazar los íconos de los programas.



Ajustar la pantalla

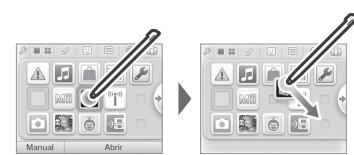
Toca  o  para reducir o incrementar el número de íconos de los programas que se muestran en la pantalla.



Mover los íconos de los programas

Para mover un ícono, tócalo y no levantes el lápiz táctil por un momento, después deslízalo a su nueva ubicación en el menú HOME y deja de tocar la pantalla para posicionar el ícono.

NOTA: si mueves un ícono y lo pones sobre otro ícono, estos intercambiarán su lugar cuando levantes el lápiz táctil.



Modos de comunicación

	Conectado a internet (consulta la página 202).
	Buscando a un compañero de StreetPass. Si configuras los ajustes de StreetPass para la consola opara algún programa compatible con esta función (consulta la página 195), la consola podrá buscar automáticamente a otras consolas de la familia de consolas Nintendo 3DS que se encuentren cerca e intercambiar información con ellas. El ícono de StreetPass () se mostrará si esta función está activada.
	Comunicándose con otras consolas de la familia de consolas Nintendo 3DS. El registrar a otras personas como amigos en la lista de amigos (consulta la página 190) y el modo descarga (consulta la página 199) requieren una conexión local inalámbrica para lograr la comunicación. Durante la comunicación local inalámbrica, se mostrará el ícono de la intensidad de la señal inalámbrica (). Una señal fuerte hace que la comunicación inalámbrica sea más fácil.
	Activa la comunicación inalámbrica desde el menú HOME (consulta la página 183).
	Cuando la comunicación inalámbrica está activada pero el sistema no está comunicando se mostrará  y  . Cuando la comunicación inalámbrica está desactivada se mostrará  y  .

NOTA: podrás estar utilizando más de un modo de comunicación a la vez pero solamente se mostrará un modo en la consola.

Iconos de los programas

Cuando un programa sin costo se reciba por medio de SpotPass o se descargue un programa por medio de la tienda Nintendo eShop, se agregarán iconos de estos programas al menú HOME. (Se pueden guardar hasta 300 programas en una tarjeta SD). A continuación se muestra una lista de los iconos de los programas que verás en el menú HOME.

Iconos de las tarjetas de juego

Tarjeta de juego de Nintendo 3DS Tarjeta de juego de Nintendo DS/Nintendo DSi



Cuando insertas una tarjeta de juego en la ranura para tarjetas de juego, se mostrará el icono de ese juego.

Iconos de los programas preinstalados

(Algunos títulos incluyen manuales electrónicos. Consulta la página 182 para obtener más información).



Información sobre salud y seguridad

Revisa información importante sobre la salud y seguridad que tiene que ver con el uso de la consola.



Cámara de Nintendo 3DS

Toma fotos y videos 3D con las cámaras y sus programas que se podrán ver en 2D en tu consola. **(Usa la tarjeta SD en una consola Nintendo 3DS o Nintendo 3DS XL para ver estas fotos y videos 3D).**



Nintendo 3DS Sound

Escucha música y graba sonidos.



Editor de Mii

Crea personajes Mii que se parezcan a ti y a tus familiares y amigos.



Plaza Mii de StreetPass

El lugar en el que los personajes Mii pueden reunirse mediante StreetPass y otros tipos de comunicación.



Nintendo eShop

Consulta información y ve videos de programas o descarga programas para usarlos en tu consola. (consulta la página 160).



AR Games

En este juego tu cara y las de tus amigos se convertirán en personajes del juego.



Face Raiders

Juega un juego de tiros donde tu cara y la de tus amigos se convertirán en personajes del juego.



Registro de actividad

Consulta cuánto tiempo has jugado o los pasos que has dado mientras llevas contigo la consola.



Visor de Nintendo Zone

Accede a contenido exclusivo y gratis en áreas de Nintendo Zone.



Modo descarga

Solo necesitas tener una copia de un programa compatible con el modo descarga para jugar en modo multijugador con otros usuarios de la consola. (consulta la página 199).



Configuración de la consola

Configura el control parental, la configuración de internet u otras opciones (consulta la página 200).

Otros iconos

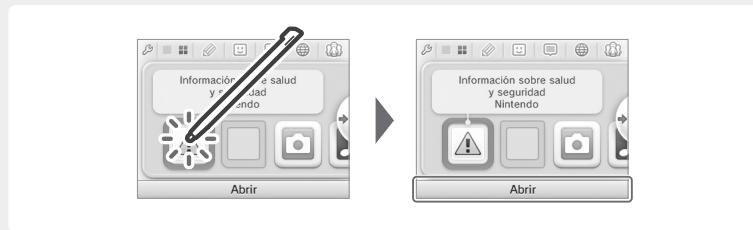
Estos iconos se mostrarán cuando se agreguen nuevos programas descargables al menú HOME.



NOTA: si la descarga no se ha completado, el icono parpadeará. Para completar la descarga, activa el modo de espera de la consola y déjala en un lugar donde se pueda conectar a internet. Si hay un error durante la descarga, intenta volver a descargar el programa desde el servicio Nintendo eShop.

Abrir un programa

Para abrir un programa, toca el icono del menú HOME, después toca **Abrir**.



Suspender o salir de los programas

Si oprimes el botón HOME mientras estás usando un programa, este se suspenderá y se mostrará el menú HOME. Si tocas **Salir** cuando estés en el menú HOME, podrás salir de ese programa.

Si oprimes **Reanudar** cuando estés en el menú HOME, puedes reanudar el programa suspendido.

Mientras el programa se encuentra suspendido...

Mientras el programa se encuentra suspendido, podrás ajustar el brillo y usar el cuadro de juego (), las notificaciones (), la lista de amigos (), y el navegador de internet (), y Miiverse (), el modo cámara y los manuales de instrucciones.

También puedes abrir otros programas, pero si lo haces, cualquier programa suspendido se cerrará.

- No podrás acceder al menú HOME mientras usas internet. Dependiendo del programa que ha sido suspendido y el estado de ese programa en ese momento (por ejemplo, si estás usando la comunicación inalámbrica o la aplicación Cámara de Nintendo 3DS), podría no ser posible acceder al cuadro de juego, las notificaciones, la lista de amigos o el navegador de internet.
- No podrás acceder al menú HOME, si estás usando un programa de Nintendo DS o Nintendo DSi.

Guarda el progreso antes de salir del programa.

Cuando salgas de un programa, todos los datos no guardados se perderán. Recuerda guardar antes de salir de un programa.

Mientras un programa se encuentre suspendido, no lo saques ni apagues la consola.

Mientras un programa se encuentre suspendido, no saques la tarjeta de juego o la tarjeta SD, ni apagues la consola. Esto podría ocasionar que los datos se pierdan o se alteren.

Manuales electrónicos en los programas

Cuando selecciones el ícono de un programa en el menú HOME, aparecerá la opción **Manual** si el programa incluye un manual electrónico. Toca la opción en la parte inferior del menú HOME para ver el manual electrónico.



Consultar el manual

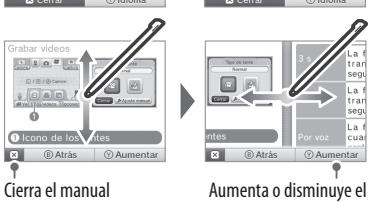
1 Consultar el índice.

Desplázate a través del índice deslizando el lápiz táctil hacia arriba o hacia abajo en la pantalla táctil. Toca la página que quieras consultar.



2 Consultar las páginas del manual

Desplázate a través de la página deslizando el lápiz táctil hacia arriba o hacia abajo en la pantalla táctil. Cambia de página al deslizar el lápiz táctil hacia la izquierda o la derecha.



Crear copias de seguridad de datos de guardado

Puedes crear copias de seguridad de los datos de guardado de los programas descargables que sean compatibles con esta función. Después de crear la copia de seguridad, podrás restaurar los datos de guardado desde la sección de gestión de datos en la configuración de la consola (consulta la página 210).

1 Toca el programa para el que quieras crear una copia de seguridad y luego toca **◀**.

NOTA: si el programa no es compatible con esta función, **◀** no se mostrará.



2 Toca **Copia de datos de guardado**.

Sigue las instrucciones que se muestran en la pantalla.



Brillo y comunicación inalámbrica

Toca en el menú HOME para acceder a los ajustes del brillo de la pantalla y de la comunicación inalámbrica.

Brillo

Toca un número para ajustar el brillo.



Comunicación inalámbrica

Activa o desactiva la comunicación inalámbrica.



El brillo de la pantalla influye en la duración de la batería

Si mantienes el brillo de la pantalla en un nivel alto, esta acción reducirá la duración de carga de la batería. Mientras que el mantener el brillo en un nivel bajo prolongará la duración de la batería.

IMPORTANTE: el aumentar el brillo de la pantalla a un nivel alto puede incrementar considerablemente el nivel de consumo de energía y ocasionar que el indicador de encendido cambie a rojo. Si el nivel de batería ya es bajo, el aumentar el brillo de la pantalla a un nivel alto mientras usas un programa puede ocasionar que la consola se apague.

Ajustar el brillo y el modo de ahorro de energía en los programas de Nintendo DS y Nintendo DSi.

Cuando estés utilizando los programas de Nintendo DS o Nintendo DSi, no podrás acceder al menú HOME. Sin embargo, puedes oprimir el botón HOME para suspender el programa y configurar el brillo de la pantalla y el modo de ahorro de energía si sigues los siguientes pasos.

[() START + +]



Mantén oprimido el botón START y oprime la cruz de control tal como se describe a continuación.

+ (Oprime arriba): incrementa el brillo un nivel.

+ (Oprime abajo): disminuye el brillo un nivel.

[() START + + () X]



Mantén oprimido el botón START y oprime la cruz de control tal como se describe a continuación.

Oprime **() X**: desactiva la comunicación inalámbrica.

NOTA: la comunicación inalámbrica no se puede desactivar mientras usas programas de Nintendo DS o Nintendo DSi.

Crear carpetas

Puedes crear carpetas nuevas y guardar un máximo de 60 íconos de programa en cada una. Se puede agregar un máximo de 60 carpetas al menú HOME.

- 1 Toca un espacio vacío () en el menú HOME y luego toca **Crear carpeta**.

Aparecerá un ícono de carpeta () nuevo.



- 2 Mueve los íconos de programa que deseas a la carpeta nueva.

Para mover el ícono de un programa, tócalo de manera sostenida por unos instantes. Despues, deslízalo hacia el ícono de la carpeta para abrir la carpeta. Mueve el ícono al espacio que deseas y quita el lápiz táctil de la pantalla para soltarlo.

NOTA: puedes abrir una carpeta de esta manera y aún devolver el ícono al menú HOME e incluso meterlo a otra carpeta de esta misma forma.



- 3 Toca () para cerrar la carpeta.

Puedes abrir la carpeta tocándola dos veces con el lápiz o tocándola una vez y después tocando **Abrir** en la parte inferior de la pantalla.



Opciones de carpeta

Toca una carpeta y después toca **Opciones** para cambiar el nombre o borrar la carpeta.



Cambiar nombre

Toca **Cambiar nombre** para darle nombre a la carpeta. La primera letra del nombre de la carpeta aparecerá dentro del ícono de la carpeta en el menú HOME.

Borrar carpeta

Toca **Borrar carpeta** para borrar la carpeta del menú HOME permanentemente. **Tendrás que sacar todos los íconos de programa para poder borrarla.**

Cambiar la organización de las carpetas

Toca () o () para disminuir o aumentar la cantidad de íconos de programa que se muestran en la pantalla.



Limitaciones de las carpetas

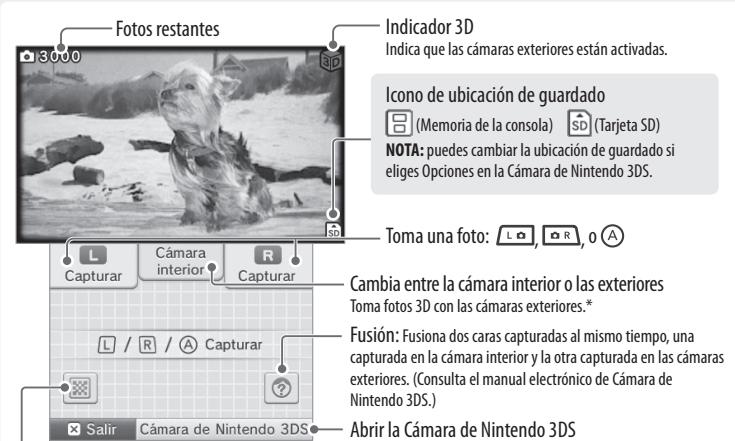
NOTA: no se puede meter una carpeta en otra.

Los siguientes tipos de íconos de programa no se pueden guardar en carpeta:

- Los íconos de tarjetas de juego
- El ícono del servicio Nintendo eShop
- El ícono de Configuración de la consola

Tomando fotos con la Cámara de Nintendo 3DS

Desde el menú HOME, puedes oprimir (L) y (R) simultáneamente para acceder a la aplicación Cámara de Nintendo 3DS y tomar fotos.



Cómo leer imágenes QR Code

Si enfocas las cámaras en una imagen QR Code de Nintendo eShop o de una página de internet, la consola leerá la información codificada y mostrará la página en Nintendo eShop o la abrirá con el navegador de internet.

* Las cámaras exteriores de la consola Nintendo 2DS pueden tomar fotos y videos 3D que se pueden ver en 2D en tu consola. Para ver las imágenes 3D, tienes que guardar los datos en una tarjeta SD y verlos en un dispositivo compatible con imágenes 3D como la consola Nintendo 3DS o Nintendo 3DS XL.



Uso de tarjetas de juego

En la consola Nintendo 2DS se pueden usar tarjetas de juego de Nintendo 3DS, Nintendo DSi y Nintendo DS.

Tarjeta de Nintendo 3DS



Tarjeta de Nintendo DS



Tarjeta de Nintendo DSi



- Las tarjetas de Nintendo 3DS solamente son compatibles con las consolas de la familia de consolas Nintendo 3DS.
- La consola Nintendo 2DS no puede mostrar imágenes 3D aunque el juego tenga contenido en 3D.
- Si estás usando un programa de Nintendo DS/Nintendo DSi, no podrás abrir el menú HOME ni usar las funciones de SpotPass o StreetPass.

NOTA: para obtener más información acerca de la clasificación de los programas, consulta la página 230.

Iniciar un programa

1 Para usar una tarjeta de juego, insértala en la consola Nintendo 2DS.

Si tienes dificultades para insertar la tarjeta, extráela y comprueba que la etiqueta esté orientada correctamente. La etiqueta debe estar mirando hacia la parte posterior de la consola.



IMPORTANTE: para evitar dañar la consola o las tarjetas de juego, asegúrate de siempre orientar correctamente la tarjeta antes de introducirla en la ranura de tarjetas de juego, tal como se muestra a la derecha.

2 Enciende la consola y cuando aparezca el menú HOME, toca el ícono de la tarjeta de juego y luego toca **Abrir**.



NOTA: los programas de Nintendo DS y Nintendo DSi, tienen una resolución de pantalla menor que la de los programas de Nintendo 3DS y estos son modificados para que queden en la pantalla de Nintendo 2DS. Cuando uses un programa de Nintendo DS o Nintendo DSi, mantén oprimido el botón START o el botón SELECT mientras tocas el ícono del menú para verlo en su resolución original, sin agrandar la pantalla. (Mantén oprimido el botón START o el botón SELECT hasta que inicie el juego).

Para obtener más información sobre cómo jugar un juego, consulta el manual del juego que estés jugando.

Como pausar o salir de un programa

Oprime el botón HOME para acceder al menú HOME. Guarda el progreso, después toca **Salir** en el menú HOME.

IMPORTANTE: si abandonas una partida sin primero guardar, perderás cualesquier datos no guardados.

- Toca **Rearanudar** para regresar al programa que pausaste.
- Cuando quieras salir de un programa de Nintendo DS o de Nintendo DSi, primero guarda el programa y después oprime el botón HOME y toca **Aceptar**.

NOTA: si oprimes el botón POWER, abandonarás tu partida y la consola mostrará el menú de apagado (consulta la página 172).



Como extraer una tarjeta de juego

Inserta o extrae tarjetas de juego solo cuando la consola esté apagada o cuando estés en el menú HOME. (Si un programa se encuentra suspendido, antes de extraer la tarjeta de juego tendrás que salir de él).

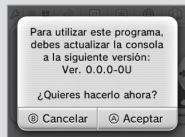
Empuja la tarjeta de juego hacia adentro y luego sácalo de la ranura de tarjetas de juego.



Actualizaciones de la consola incluidas en las tarjetas de juego

Algunas tarjetas de juego pueden incluir datos que solo son compatibles con nuevas actualizaciones de la consola y necesitarás actualizar la consola para poder usar el juego. Si esto ocurre, una guía para la actualización aparecerá cuando inicies el programa.

Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla para actualizar tu consola. Consulta la página 219 para obtener más información acerca de las actualizaciones de la consola.





Cómo usar los programas descargados

Excepto por los programas de DSiWare (consulta la página 161), los programas que descargas se guardarán en la tarjeta SD. Los iconos de todos los programas que hayas descargado se muestran en el menú HOME.

- La consola Nintendo 2DS no puede mostrar imágenes 3D aunque el juego tenga contenido en 3D.
- Al descargar programas desde Nintendo eShop solamente adquieres una licencia de uso sobre ellos. Para más información consulta el Contrato de Uso de los Servicios de Nintendo 3DS en Información adicional en la configuración de la consola.

¿Dónde puedes encontrar programas descargables?

- Puedes descargar programas de Nintendo 3DS desde Nintendo eShop. **NOTA:** se requiere una conexión a internet de banda ancha inalámbrica. Consulta la página 202 para obtener más información acerca de cómo configurar la conexión a internet.
- Programas sin costo podrían ser distribuidos por medio de SpotPass.

Información sobre la descarga y el guardado de programas

- Para descargar programas, deberás tener una tarjeta SD insertada en la ranura para tarjetas SD.
- Puedes guardar hasta 40 títulos de DSiWare en la memoria de la consola y hasta 300 programas descargables en una tarjeta SD. (El número variará dependiendo de la cantidad de datos del programa y de la capacidad de la tarjeta SD que estás utilizando).
- Si tienes programas descargados y sus datos de guardado en distintas tarjetas SD, no podrás combinarlos después en una sola tarjeta SD.
- Para poder descargar versiones de prueba y otro tipo de contenido gratuito desde Nintendo eShop necesitas un identificador de Nintendo Network (consulta la página 201).
- Algunas de las versiones de prueba de algunos programas solo pueden usarse un número limitado de veces, o pueden tener un límite de tiempo de uso. Cuando inicies un programa que haya sobrepasado alguno de los límites, aparecerá un aviso. Si sigues las instrucciones que se muestran en la pantalla, podrás borrar el programa y volver al servicio Nintendo eShop.

Cómo abrir un programa descargable

1 Toca el icono en el menú HOME.

NOTA: los programas de Nintendo DSiWare, tienen una resolución de pantalla menor que la de los programas de Nintendo 3DS, como consecuencia aquellos son modificados para que queden en la pantalla de Nintendo 2DS. Cuando uses un programa de Nintendo DSiWare, mantén oprimido el botón START o el botón SELECT mientras tocas el icono del menú para verlo en su resolución original, sin agrandar la pantalla. (Mantén oprimido el botón START o el botón SELECT hasta que inicie el juego).



2 Usa el programa como normalmente lo harías con una tarjeta de juego.

- Para ver el manual electrónico del programa, ve al menú HOME y toca **Manual**.
- La información de la clasificación ESRB por edades, se encuentra disponible en el manual electrónico.
- Para terminar un juego en un programa descargado haz lo mismo que harías para terminar un juego en una tarjeta de juego.



Cuaderno de juego

Utiliza esta aplicación para tomar notas, incluso mientras juegas un título de Nintendo 3DS. Es tan sencillo como suspender el juego y anotar todo lo que quieras sin perder de vista la pantalla del juego.

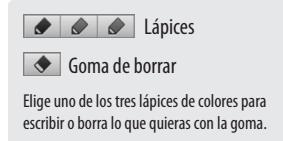


Toca el icono en el menú HOME para ver una lista de todas tus anotaciones.

- Puedes guardar hasta 16 notas en tu consola. También podrás guardar las notas como fotos para verlas con la aplicación Cámara de Nintendo 3DS.
- Puedes pausar el programa de Nintendo 3DS incluso en mitad de un juego para crear notas. Oprime el botón HOME para acceder al menú HOME y, a continuación, inicia el cuaderno de juego.



Elige una nota de la lista para modificarla.



Toca el icono cuando hayas terminado. Se guardará la nota y volverás a la lista de notas.



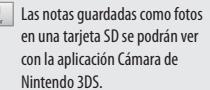
Cambiar pantallas

Con el juego en pausa, toca este icono para cambiar la pantalla de juego que se muestra en la pantalla superior.

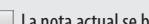
Mostrar ambas pantallas



Mostrar pantalla inferior



Las notas guardadas como fotos en una tarjeta SD se podrán ver con la aplicación Cámara de Nintendo 3DS.



La nota actual se borrará

Lista de amigos

Juega y comunícate con tus amigos a través de internet estén donde estén.

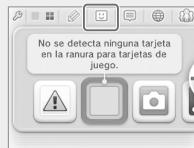


Toca en el menú HOME para abrir tu lista de amigos.

Cuando abras la lista de amigos por primera vez, sigue los pasos que aparezcan en pantalla para crear tu tarjeta de amigo. Desde la lista de amigos puedes ver quiénes de tus amigos registrados están conectados a internet.

- Los datos de la lista de amigos se almacenan de forma independiente en la consola Nintendo 2DS y en el identificador. Para añadir usuarios a la lista de amigos asociada con el identificador deberás usar una consola Wii U. Solo podrán usar esta lista de amigos los programas que inicien la sesión en Nintendo Network.
- Para consultar tu lista de amigos cuando estés utilizando un programa de Nintendo 3DS, oprime el botón HOME para acceder al menú HOME y, a continuación, abre la lista de amigos.

NOTA: la lista de amigos solamente está disponible cuando estás utilizando programas de Nintendo 3DS.



Requisitos para poder usar la lista de amigos

Crear tu Mii personal

Para crear tu propia tarjeta de amigo, antes tendrás que crear tu Mii personal con el Editor de Mii. Consulta la página 180.

Configurar tu conexión a internet

Para saber si tus amigos están conectados a internet, debes conectarte a internet tú también. Consulta la página 202.

Lista de amigos



Registrar a un amigo

- Modifica tu tarjeta de amigo
- Consulta las tarjetas de amigo de otras personas

Configurar la lista de amigos

- Configura la lista de amigos
- Configura las notificaciones de tus amigos

Registrar a un amigo

Registrar a un amigo de forma local

Toca **Localmente** para conectarte con otro usuario de la familia de consolas Nintendo 3DS que se encuentre dentro de tu radio de alcance y poder así registrarse mutuamente.

NOTA: puedes guardar hasta 100 amigos en la lista de amigos.



Elige la tarjeta de amigo del otro usuario y tócalo para registrarlo como amigo.

NOTA: cuando tu amigo haga lo mismo con tu tarjeta de amigo, ambos quedarán registrados en sus respectivas listas de amigos.



Registrar a un amigo a través de internet

Toca **Por internet** para intercambiar tu clave de amigo con tus amigos y poder así registrarte.

NOTA: consulta tu propia tarjeta de amigo para saber cuál es tu clave de amigo.



Introduce la clave de amigo de la persona a la que quieras registrar.



Introduce el nombre de la persona que deseas registrar. Si el otro usuario no te ha registrado aún en su consola, tu amigo quedará registrado provisionalmente. (Cuando él se registre a ti, el estado se actualizará y ambos quedarán adecuadamente registrados como amigos. A partir de ese momento, el nombre y el Mii de tu amigo se mostrarán en la tarjeta.)



Si ya estás registrado en la consola del otro usuario, recibirás automáticamente los datos de su tarjeta de amigo y quedarás registrado como tal.



Modificar tu tarjeta de amigo / Ver tarjetas de amigo

Elige tu tarjeta de amigo en la lista de amigos para editar tu información personal o consulta las tarjetas de amigo de otras personas. Tu tarjeta de amigo se distinguirá con el ícono .

Modificar tu tarjeta de amigo

Elige tu tarjeta de amigo para cambiar tu título favorito, tu mensaje y otra información.



Elige tu título favorito de entre los programas que hayas utilizado.

Escribe un mensaje corto (16 caracteres) que tus amigos podrás ver.

- Toca  en la pantalla inferior para registrar a un amigo.
- Si el personaje Mii de uno de tus amigos es reemplazado por un Mii diferente con el nombre "Mii", el creador de ese personaje Mii podría haber sido agregado a la lista de usuarios bloqueados. Para obtener más información, consulta el manual electrónico del editor de Mii, que está disponible después de seleccionar el ícono del editor de Mii en el menú HOME.

NOTA: recuerda que otros usuarios podrán ver tu mensaje personal cuando interactúes con ellos, así que asegúrate de no escribir tu nombre real ni cualquier otro tipo de información personal.

Ver tarjetas de amigo

Elige la tarjeta de amigo que quieras consultar. Los detalles aparecerán en la pantalla superior.



Se mostrará el programa favorito de tu amigo o el programa que está utilizando en ese momento.

Cómo comunicarte con amigos

Cuando un amigo se conecte, la información visible en su tarjeta de amigo se actualizará para mostrar el programa que está utilizando en ese momento.

NOTA: esta función solo estará disponible si tus amigos permiten que esa información sea pública (ver más abajo).

Si el programa que están jugando tus amigos lo permite, podrás participar en una de sus partidas.

Conectado



Desconectado



- Para participar en una partida que esté jugando tu amigo, debes tener la tarjeta de juego de ese mismo programa o la tarjeta SD que contenga ese programa insertada en la consola.
- Los usuarios no aparecerán en línea, a no ser que el programa que estén usando permita conectarse a internet.

Si quieres participar en la partida de un amigo

La apariencia de la tarjeta de amigo cambia si la opción de participar en una de sus partidas está disponible. Toca **Participar en una partida** para unirte a una partida.

Solo puedes participar en partidas de programas que sean compatibles con esta función. Para obtener más detalles, consulta el manual de instrucciones del programa que estés usando.



Indicador de notificación

Cuando un amigo se conecte, el indicador de notificación de la consola parpadeará en naranja durante cinco segundos.

Si puedes participar en una partida de un amigo, (naranja) aparecerá sobre el icono de la lista de amigos (✉) en el menú HOME.



El indicador de notificación parpadea

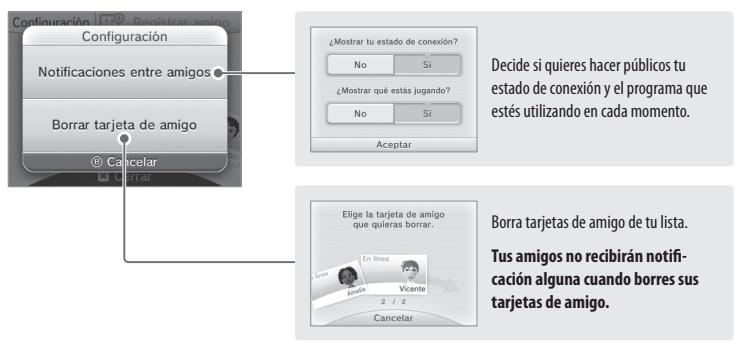
Orden en el que se muestran las tarjetas de amigo cuando estés en línea

Cuando estés en línea, las tarjetas de amigo se mostrarán en el siguiente orden:

Tu tarjeta de amigo ► Amigos con los que puedes participar en una partida ► Amigos jugando a algún juego ► Amigos en línea ► Amigos sin conexión ► Amigos temporales

Configurar la lista de amigos

Configura tus notificaciones entre amigos o borra tarjetas de amigos.



Decide si quieras hacer públicos tu estado de conexión y el programa que estés utilizando en cada momento.

Borra tarjetas de amigo de tu lista.
Tus amigos no recibirán notificación alguna cuando borres sus tarjetas de amigo.

Notificaciones

Esta aplicación te permite recibir notificaciones de Nintendo, programas que estés utilizando y StreetPass.

Toca (✉) en el menú HOME para ver una lista de todas las notificaciones.

Puedes pausar el programa de Nintendo 3DS incluso en mitad de un juego para ver notificaciones. Oprime el botón HOME para acceder al menú HOME y, a continuación, inicia la aplicación de notificaciones.



Tipos de notificaciones

Notificaciones de SpotPass

Contienen información y datos de Nintendo, empresas autorizadas por Nintendo o del programa que estés usando (el contenido variará según el programa).

NOTA: los programas de Nintendo DS y Nintendo DSi no son compatibles con las notificaciones.

Notificaciones de StreetPass

Contienen información sobre datos recibidos a través de la función StreetPass.

Cómo recibir notificaciones

Sigue estos pasos para configurar tu consola y comenzar a recibir notificaciones:

- Enciende la consola. (Las notificaciones también funcionan en modo de espera.)
- Activa la comunicación inalámbrica (consulta la página 183).
- Configura la conexión a internet. (Si te encuentras dentro del radio de alcance del servicio Nintendo Zone, no es necesario tener configurada la conexión a internet para recibir notificaciones. Además, las notificaciones de StreetPass tampoco requieren conexión a internet).

NOTA: es posible que algunos programas envíen notificaciones aunque no tengas conexión a internet.



Cuando recibes una notificación...

Cuando la consola reciba una notificación, el indicador de notificación parpadeará durante cinco segundos. Parpadeará en verde para las notificaciones de StreetPass, y en azul para el resto.

Además, al recibir una notificación, en el menú HOME se verá (verde) o (azul) sobre el icono de la aplicación de notificaciones o sobre el del programa correspondiente.

NOTA: si se recibe una notificación cuando la consola está en modo de espera, el indicador parpadeará durante unos cinco segundos y luego permanecerá encendido. Se apagará cuando desactives el modo de espera.



Cómo leer notificaciones

Toca una notificación para verla.



- Las notificaciones sin leer aparecerán indicadas por (verde) en el caso de StreetPass y por (azul) para las demás.
- Podrás almacenar hasta 100 notificaciones normales y 12 de StreetPass. Si superas dichos límites o se agota la memoria (las notificaciones con imágenes ocupan más espacio), se empezarán a sobreescibir las notas existentes con las nuevas comenzando por la más antigua. **NOTA:** es posible que algunos programas envíen notificaciones aunque no tengas conexión a internet.

Cómo desactivar notificaciones

Toca **Desactivar notificaciones de este programa** dentro de una notificación y sigue los pasos que aparecen en pantalla.

NOTA: las notificaciones que no requieren conexión a internet, como por ejemplo las notificaciones que se reciben directamente de los programas, no se podrán desactivar desde la lista de notificaciones. Estas notificaciones se envían durante la partida y se deben desactivar desde el propio programa. La manera de desactivar las notificaciones puede variar dependiendo del programa.

Cómo dejar de recibir notificaciones de StreetPass

Toca **Desactivar notificaciones de este programa** y configura a continuación los ajustes de StreetPass en la gestión de StreetPass dentro de la configuración de la consola. Una vez desactivado StreetPass, dejarás de recibir este tipo de notificaciones.

Para volver a recibir notificaciones, vuelve a activar StreetPass desde la configuración del programa. Consulta el manual del programa para obtener más información.

No es posible desactivar las notificaciones de Nintendo. (Las notificaciones de SpotPass provenientes de Nintendo pueden contener información importante para el consumidor.)



Navegador de internet

Navega por internet utilizando controles intuitivos con el lápiz táctil.

Toca en la barra superior del menú HOME para abrir el navegador de internet. La primera vez que lo hagas, deberás seguir las instrucciones que aparecerán en pantalla.

NOTA: necesitarás una conexión inalámbrica a internet de banda ancha para conectarte a internet. Consulta la página 202 para obtener más información sobre cómo configurar la conexión.

- Aunque estés utilizando un programa de Nintendo 3DS, puedes suspenderlo y utilizar el navegador de internet. Oprime HOME para volver al menú HOME y abrir el navegador.
- Dependiendo del programa que estés usando, es posible que el navegador de internet no esté disponible.



Menú principal



Toca **Manual** para obtener más información sobre cómo utilizar el navegador principal.

NOTA: El navegador no puede reproducir ni mostrar contenido para el que sea necesario instalar complementos adicionales, como ficheros de audio o video.

IMPORTANTE: para bloquear el acceso a internet en la consola Nintendo 2DS, es posible restringir el uso del navegador de internet a través del control parental. Consulta la página 208 para obtener más información sobre el uso de esta función.



Miiverse es una comunidad en línea donde jugadores de todo el mundo pueden interactuar y hablar sobre los juegos que les gustan usando sus personajes Mii.

NOTA: se requiere una conexión inalámbrica a internet de banda ancha para poder usar Miiverse. Para obtener más información acerca de cómo conectar la consola a internet, consulta la página 202.

Toca desde el menú HOME para iniciar Miiverse.

- Para publicar mensajes y comentarios en Miiverse es necesario disponer de un identificador de Nintendo Network (consulta la página 201).
- En los juegos de Nintendo 3DS puedes suspender la partida para iniciar Miiverse y consultar una comunidad o publicar mensajes. Oprime el botón HOME para suspender la partida e iniciar Miiverse desde el menú HOME

NOTA: es posible que algunos juegos no permitan iniciar Miiverse durante una partida.

Hay juegos que cuentan con sus propias comunidades de Miiverse donde podrás intercambiar información relevante con otros jugadores.

Puedes leer los mensajes de otros jugadores, publicar tus propios mensajes o comentarios y mostrar tu apoyo a otros mensajes diciendo “¡Ajá!”.



Para obtener más información acerca del uso de Miiverse, consulta su manual electrónico.

Para abrir el manual electrónico de Miiverse, accede al menú de usuario eligiendo tu personaje Mii desde la barra de menú de la pantalla inferior de Miiverse, toca **Configuración/Otros** y, por último, toca **Manual de instrucciones**.

NOTA: si aún no has vinculado un identificador de Nintendo Network a tu consola, toca **Manual de instrucciones** en la parte inferior de la pantalla de Miiverse.

Advertencias sobre el uso de Miiverse

Ten en cuenta que los mensajes, comentarios y comentarios de perfil que pubiques en Miiverse podrán ser leídos por muchas personas. No incluyas información personal que pueda identificarte ni contenido inapropiado u ofensivo.

Para obtener más información sobre las normas de uso de Miiverse, visita <https://miiverse.nintendo.net/guide/>.

IMPORTANTE: puedes restringir el uso de Miiverse a través del control parental. Consulta la página 208 para obtener más información sobre esta función.



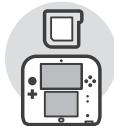
Modo descarga

El modo descarga permite compartir determinados programas multijugador con otros usuarios de cualquier consola de la familia de consolas Nintendo DS y Nintendo 3DS, incluso si solo se dispone de una copia. También permite enviar y recibir versiones de prueba de algunos programas mediante la conexión inalámbrica. (Esta función no se puede usar a través de internet).

NOTA: el modo descarga Nintendo 3DS solo es compatible con las consolas de la familia de consolas Nintendo 3DS.



Operaciones para la consola que envía (consola servidor)



1 Inicia el modo descarga desde el menú HOME.



2 Sigue las instrucciones del manual del programa que estés utilizando.

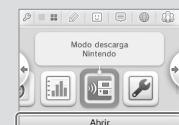
NOTA: los programas de Nintendo DS y Nintendo DSi se modifican para que queden en la pantalla de Nintendo 2DS. Para ver el programa en su resolución original, mantén oprimido el botón START o el botón SELECT mientras tocas Iniciar en la consola servidor y en la consola cliente. (Mantén oprimido el botón START o el botón SELECT hasta que inicie el juego).



Operaciones para la consola que recibe (consola cliente)



1 Inicia el modo descarga desde el menú HOME.



2 Toca el icono para programas de Nintendo 3DS. Para programas de Nintendo DS/Nintendo DSi, toca el icono .



3 En la pantalla inferior aparecerá la lista de programas disponibles. Toca el panel del programa que quieras utilizar. Sigue las instrucciones del manual del programa que estés utilizando. Estos pasos pueden variar dependiendo del tipo de programa que uses.





Configuración de la consola

Desde el menú de configuración de la consola se pueden ajustar varias funciones de la consola Nintendo 2DS como la configuración de internet o el control parental. Se puede acceder a la configuración de la consola desde el menú HOME.

Para obtener más información, toca **Manual** en el menú HOME.



Ajustes del identificador de Nintendo Network	Vincula, borra o cambia los ajustes de un identificador de Nintendo Network (consulta la página 201).
Configuración	
Conexión a internet	Configura tu conexión a internet (consulta la página 203).
SpotPass	Cambia los ajustes para las Descargas automáticas de programas y el Envío de información sobre la consola .
Conexiones de Nintendo DS	Configura la conexión a internet para los programas de Nintendo DS (consulta la página 207).
Información adicional	Consulta el Contrato de Uso de los Servicios de Nintendo 3DS o confirma tu dirección MAC para la consola (consulta la página 207).
Control parental	Ajusta el control parental para restringir el acceso a ciertas funciones como, la descarga de títulos, el uso del navegador de internet o la comunicación con otros usuarios (consulta la página 208).
Gestión de datos	Gestiona las descargas de títulos, los datos de StreetPass y los ajustes de los usuarios bloqueados (consulta la página 210).
Otras opciones	Modifica tu perfil, calibra varios componentes de la consola y realiza otras funciones de sistema (consulta la página 212).



Ajustes del identificador de Nintendo Network

Crea un identificador de Nintendo Network o cambia los ajustes de un identificador ya existente.

Al vincular un identificador de Nintendo Network a tu consola podrás disfrutar de diferentes funciones, como publicar mensajes en Miiverse. Si vinculas el mismo identificador a una consola Wii U, podrás compartir la cuenta de la tienda Nintendo eShop en ambas consolas.

- Para poder descargar versiones de prueba y otro tipo de contenido gratuito desde Nintendo eShop necesitas un identificador de Nintendo Network.
- El identificador de Nintendo Network y la cuenta del Club Nintendo son dos cosas distintas.
- Para crear un identificador de Nintendo Network se requiere una conexión a internet de banda ancha (consulta la página 202) y una dirección de correo electrónico.
- Si el identificador es para un usuario menor de 13 años, un parent o tutor legal debe otorgar su consentimiento paternal. Para otorgar este consentimiento sigue las instrucciones del proceso de confirmación del parent o tutor que aparecerán en la pantalla.

Advertencia sobre el identificador de Nintendo Network

- Después de vincular un identificador a la consola, tendrás que iniciar la sesión con ese identificador para usar Nintendo eShop. El saldo y los movimientos de la cuenta de Nintendo eShop se transferirán al identificador de Nintendo Network y se guardarán en él a partir de ahora.
- Una vez que hayas vinculado un identificador de Nintendo Network a la consola, ya no podrás vincularlo a otras consolas de la familia Nintendo 3DS. Puedes transferir un identificador a otra consola mediante la opción de transferencia (consulta la página 213).
 - No se puede integrar distintos identificadores, por lo que solo podrás acceder a los programas que hayas adquirido con uno de ellos.
 - No se puede realizar una transferencia de datos si la consola de destino tiene un identificador de Nintendo Network vinculado. Para poder realizarla, deberás formatear la consola y desvincular así el identificador (consulta la página 219).
- Los datos de la lista de amigos se almacenarán de forma independiente en la consola Nintendo 2DS y en el identificador. Para añadir usuarios a la lista de amigos asociada con el identificador deberás usar una consola Wii U. Solo podrán usar esta lista de amigos los programas que inicien la sesión en Nintendo Network.



Cómo vincular un identificador de Nintendo Network

Para vincular o crear un identificador de Nintendo Network, elige **Ajustes del identificador de Nintendo Network** en la configuración de la consola (consulta la página 200).

1 Toca **Vincular un identificador ya existente** o **Crear un identificador**

- Si creas un identificador nuevo en esta consola, no podrás combinar los saldos y movimientos de la cuenta de Nintendo eShop pertenecientes a un identificador de Nintendo Network creado en una consola Wii U. Siquieres vincular un identificador que ya hayas creado en una consola Wii U, asegúrate de elegir la opción **Vincular un identificador ya existente**.
- Una vez que tengas vinculado un identificador a la consola, tendrás que iniciar la sesión con ese identificador para poder usar los servicios que lo requieran. Si olvidas la contraseña, toca la opción **Olvidé la contraseña** en la pantalla de inicio de sesión y sigue las instrucciones.

2 Completa el proceso siguiendo las instrucciones que aparecen en la pantalla.



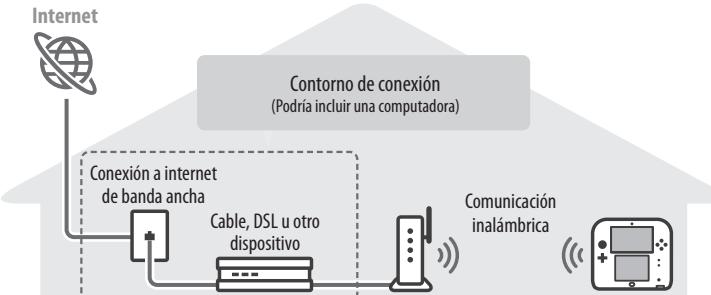


Configuración de internet

Elige Configuración de internet para configurar la conexión de tu consola Nintendo 2DS a internet. Una vez que te conectes a internet y hayas aceptado el Contrato de Uso de los Servicios de Nintendo 3DS, podrás usar diversas funciones como Nintendo eShop, SpotPass, el navegador de internet o disfrutar de títulos que usan la conexión a internet para jugar en línea.

Requisitos para la conexión a internet

Para conectar la consola Nintendo 2DS a internet, necesitarás una conexión a internet que sea compatible con la comunicación inalámbrica. Si aún no has configurado una red inalámbrica, es posible que también necesites una computadora para configurar un punto de acceso inalámbrico como por ejemplo un encaminador inalámbrico (se vende por separado).



Punto de acceso inalámbrico como por ejemplo un encaminador inalámbrico (se vende por separado)

- La consola Nintendo 2DS es compatible con 802.11 g y 802.11b. Deberás usar un encaminador inalámbrico que sea compatible con estos parámetros.
- Para obtener información acerca de cómo encontrar un encaminador o de cómo acceder y encontrar las claves de seguridad de tu encaminador, visita support.nintendo.com/nintendo3DSrouter.
- Se recomienda el uso de encaminadores compatibles con Wi-Fi Protected Setup o AOSS debido a su facilidad de configuración y uso. Consulta la documentación que viene incluida con el encaminador para verificar si este incluye esta tecnología.

Configuración



Configuración de internet

Si no dispones de conexión a internet...

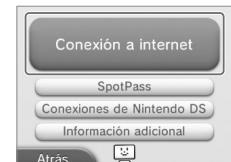
Desde una zona de servicio de Nintendo Zone, podrás conectar tu consola a internet sin necesidad de ajustes especiales o accesorios adicionales. Visita www.nintendo.com/3ds/hotspot-locator para obtener información actualizada sobre los puntos de acceso al servicio de Nintendo Zone.

nintendo zone

Realiza la configuración de internet

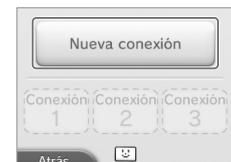
Una vez que hayas configurado los dispositivos necesarios para conectarte a internet, toca **Configuración de internet** en el menú de configuración de la consola.

1 Toca **Conexión a internet**.



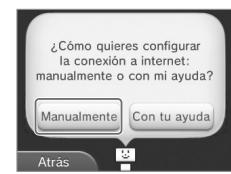
2 Toca **Nueva conexión**.

NOTA: si ya has creado conexiones y no te has podido conectar a internet, tienes que borrarlas primero antes de configurar una nueva.



3 Toca **Manualmente**.

NOTA: ve a la parte inferior de esta página para obtener información acerca de la opción **Con tu ayuda**.



4 Toca el método de conexión que corresponda a tu entorno.

- Método de configuración más rápido:** si sabes el nombre del punto de acceso, toca **Buscar punto de acceso**. Consulta la página 204.
- Si sabes que tu punto de acceso es compatible con el método de configuración Wi-Fi Protected Setup, toca  **Wi-Fi Protected Setup**, consulta la página 205.
- Si sabes que tu punto de acceso es compatible con la tecnología AOSS (que se encuentra en la mayoría de los encaminadores de la marca Buffalo), toca  **AOSS**, consulta la página 206.
- Configurar con el **Conector USB Wi-Fi de Nintendo**
NOTA: este producto ya no se encuentra disponible. Si lo compraste con anterioridad y te gustaría obtener más información acerca de cómo utilizarlo para la conexión inalámbrica, visita support.nintendo.com.
- Usar la opción de **Configuración manual**. Para obtener más información, consulta la versión electrónica del manual de instrucciones de la configuración de la consola. Puedes acceder a él al tocar la opción **Manual** que aparece después de haber seleccionado **Configuración de la consola** en el menú HOME.



Recibirás ayuda durante la configuración si eliges Con tu ayuda.

En el paso 3, toca **Con tu ayuda** para determinar el mejor método de configuración. Sigue las instrucciones en la pantalla para seleccionar el mejor método de conexión a internet. **NOTA:** si necesitas ayuda adicional durante la configuración, toca el ícono de dudas en la parte inferior de la pantalla.

Configuración



Configuración de internet

Configuración usando Buscar punto de acceso

NOTA: no podrás buscar y configurar puntos de acceso que estén configurados con la seguridad WPA2-PSK(TKIP).

Si sabes el nombre del punto de acceso, y no estás utilizando Wi-Fi Protected Setup o AOSS para configurar, sigue los siguientes pasos:

Si estás usando la configuración guiada **Con tu ayuda** y seleccionaste **No/No sé**, prosigue con el paso 2.

1 Toca **Buscar punto de acceso**.



2 Toca el nombre de tu red inalámbrica para seleccionarla.



3 Introduce la contraseña, código o clave si es necesario.

Una pantalla se mostrará si tu punto de acceso tiene claves de seguridad configurados. Deberás introducir la clave de seguridad para poder conectarte. Esta clave podría llamarse de diferentes maneras en tu red inalámbrica.

Para obtener más información acerca de cómo acceder o encontrar las claves de seguridad de tu encaminador, consulta su manual.

4 Toca **Aceptar** para guardar los ajustes de conexión.

5 Toca **Aceptar** para realizar una prueba de conexión.

Si la prueba de conexión se finaliza correctamente, la configuración estará completada.

NOTA: si no es posible completar la prueba de conexión, sigue las instrucciones que se muestran en los detalles del mensaje de error o visita support.nintendo.com y utiliza la herramienta de búsqueda de código de error para obtener información sobre cómo resolver el error.

Acerca de la protección del punto de acceso

La tabla que se muestra a continuación incluye los diferentes tipos de métodos de cifrado para puntos de acceso y el nivel de seguridad que proporcionan:

Métodos de cifrado de seguridad	WEP	WPA™-PSK(TKIP)	WPA2™-PSK(TKIP)	WPA-PSK(AES)	WPA2-PSK(AES)
Nivel de seguridad	Seguridad reducida				Seguridad aumentada

Configuración usando Wi-Fi Protected Setup

Se recomienda el uso de un encaminador inalámbrico compatible con la función Wi-Fi Protected Setup debido a que es fácil de configurar. Consulta el manual de tu encaminador para obtener información adicional del uso de Wi-Fi Protected Setup.

NOTA: no podrás configurar un punto de acceso usando Wi-Fi Protected Setup si el método de cifrado está configurado con seguridad WEP. Consulta la tabla en la página 204 para obtener más información sobre los métodos de cifrado de seguridad.

Si estás usando la configuración guiada **Con tu ayuda**, prosigue con el paso 2.

1 Toca **Wi-Fi SETUP** para empezar la configuración Wi-Fi Protected Setup.



2 Toca el método de conexión que concuerde con tu encaminador.



3 En tu encaminador compatible con Wi-Fi Protected Setup, tendrás una de las siguientes opciones:

NOTA: este proceso puede tardar hasta 2 minutos.

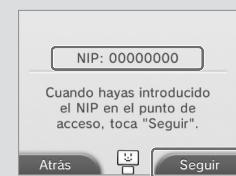
Botón Wi-Fi Protected Setup

Oprime el botón Wi-Fi Protected Setup hasta que la luz parpadee.



Número NIP

Introduce el NIP que aparece en la pantalla de la consola Nintendo 2DS para configurar tu encaminador, después toca **Seguir**.



4 Cuando la pantalla de la consola indique que todo está listo, toca **Aceptar** para realizar una prueba de conexión. Si la prueba de conexión se finaliza correctamente, la configuración estará completada.

NOTA: la prueba de conexión podría no funcionar si tratas de conectarte inmediatamente después de terminar de configurar la conexión. Espera uno o dos minutos antes de empezar la prueba de conexión.

Configuración usando AOSS

Se recomienda el uso de un enrutador inalámbrico compatible con la función AOSS debido a que es fácil de configurar. Esta función se encuentra en la mayoría de los enrutadores de marca Buffalo.

NOTA: el uso de la función AOSS puede producir cambios en la configuración de tu punto de acceso. **Si has conectado una computadora u otros dispositivos sin usar AOSS, puede que estos dispositivos pierdan la habilidad de establecer una conexión y necesiten ser configurados de nuevo.** (Si usas la opción **Buscar punto de acceso**, los ajustes de tu punto de acceso no cambiarán).

Si estás usando la configuración guiada **Con tu ayuda**, prosigue con el paso 2.

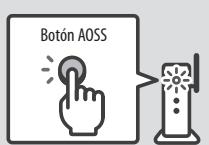
1 Toca  para empezar la configuración AOSS.



2 En tu enrutador compatible con AOSS, oprime el botón AOSS.

Mantén oprimido el botón AOSS hasta que la luz parpadee dos veces.

Si no puedes conectarte después de intentarlo varias veces, espera aproximadamente cinco minutos y vuelve a intentarlo.



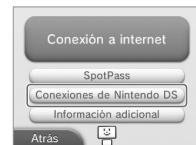
3 Cuando la pantalla de la consola indique que todo está listo, toca **Aceptar** para realizar una prueba de conexión. Si la prueba de conexión se finaliza correctamente, la configuración estará completada.

NOTA: la prueba de conexión podría no funcionar si tratas de conectarte inmediatamente después de terminar de configurar la conexión. Espera uno o dos minutos antes de empezar la prueba de conexión.

Conecciones de Nintendo DS

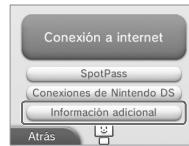
Si estás usando programas de Nintendo DS que son compatibles con el juego en línea a través de internet, usa estos ajustes.

NOTA: los programas de Nintendo DS solo son compatibles con el método de cifrado WEP. Si deseas conectarte a internet para jugar con los programas de Nintendo DS, dirígete a la configuración de la consola y asegúrate de que tu punto de acceso está configurado para el uso de WEP.



Información adicional

Toca esta opción si deseas aceptar o revisar el Contrato de Uso de los Servicios de Nintendo 3DS, o confirmar tu dirección MAC para la consola Nintendo 2DS. (La dirección MAC permite identificar tu consola en una red.)





Control parental

IMPORTANTE: si el usuario principal es un niño, los padres o tutores deberían configurar los ajustes.

El control parental te permite limitar la descarga y uso de ciertos programas de la consola Nintendo 2DS. Además con el control parental podrás limitar el uso de ciertas funciones de la consola Nintendo 2DS.

NOTA: cuando se active el control parental, algunos ajustes como los del identificador de Nintendo Network, la configuración de internet, la región, la configuración de las cámaras exteriores y la actualización del sistema no se podrán usar. Tendrás que introducir la contraseña (NIP) para acceder a estas funciones.

Limitar el acceso a ciertas funciones o aplicaciones

Clasificación por edades	Puedes limitar el acceso a programas de Nintendo 3DS, incluso programas de Nintendo 3DS descargados a través del modo descarga, y también de Nintendo DSi según el sistema de clasificación por edades de ESRB. Consulta la página 230 para obtener más información acerca de la clasificación de programas. No se puede restringir el uso de programas de Nintendo DS descargados a través del modo de descarga DS.
Navegador de internet	Puedes restringir el uso del navegador de internet.
Servicios de compra de Nintendo 3DS	Puedes restringir el uso de tarjetas de crédito, tarjetas prepagadas y las compras en línea en Nintendo eShop.
Miiverse	Restringe solo la publicación de mensajes o la publicación y la lectura.
Intercambio de audio, imágenes, video y texto	Puedes restringir el intercambio de fotos, imágenes, audio, video y texto y otros datos entre usuarios que no son tus amigos, y la posibilidad de jugar con otros usuarios a través de internet. NOTA: esta restricción no afectará a Miiverse (consulta el apartado sobre Miiverse de más arriba) ni a los programas de Nintendo DS.
Comunicación con otros usuarios por internet	Puedes restringir el intercambio de datos entre usuarios que no son tus amigos y la posibilidad de jugar con otros usuarios a través de internet. NOTA: esta restricción no afectará a Miiverse (consulta el apartado sobre Miiverse de más arriba) ni a los programas de Nintendo DS.
StreetPass	Puedes restringir las comunicaciones con otros usuarios por medio de StreetPass. NOTA: esta restricción no afectará a los programas de Nintendo DS ni de Nintendo DSi.
Registro de amigos	Puedes limitar el registro de amigos.
Modo de descarga DS	Puedes limitar el uso del modo de descarga DS.
Reproducción de videos distribuidos	Puedes restringir la reproducción de videos distribuidos y de tráileres o avances de películas para solo ver aquellos que sean aptos para todas las edades. Esta restricción solo aplica a los videos y tráileres o avances que aparecen en Nintendo Video. El uso de algunos programas para reproducir videos distribuidos también podría ser restringido.
Protección de la privacidad de menores en línea	A fin de proteger la privacidad de menores en internet, este sistema restringe las funciones que transmitan datos que puedan incluir información personal, tal como el correo electrónico y las fotos con notas. Estas funciones vienen restringidas por la configuración predeterminada de la consola. Para permitirles el uso de estas funciones a tus niños, sigue las instrucciones del proceso "Confirmación de padres/tutores" en pantalla. NOTA: se pueden activar estas funciones para determinados programas, aunque se restrinjan las mismas en la configuración de la consola.

Configuración del control parental

NOTA: cada consola Nintendo 2DS tiene solamente una configuración de control parental, si quieres restringir el contenido de múltiples usuarios, se recomienda que utilices la configuración más segura para los usuarios más pequeños y que comparten la contraseña (NIP) solo con aquellos que puedan tener acceso al contenido restringido. Por favor visita www.nintendo.com para obtener más información.

1 Desde la configuración de la consola, toca **Control parental** para empezar el procedimiento de configuración y después sigue las instrucciones que aparecen en la pantalla. En las pantallas podrás ver información acerca de los controles parentales, léelos con cuidado y sigue las instrucciones.

2 Escribe una contraseña de cuatro cifras.

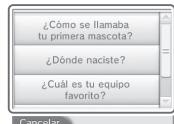
Introduce de nuevo la contraseña para confirmarla.

NOTA: deberás introducir esta contraseña (NIP) cada vez que necesites modificar o suspender los ajustes del control parental.



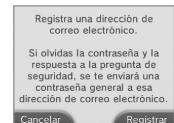
3 Escribe una pregunta de seguridad e introduce la respuesta.

Tu respuesta deberá contener cuatro caracteres como mínimo. Usa el teclado (página 174) para introducir los caracteres y sigue las instrucciones que se muestran en pantalla. Si olvidas tu contraseña (NIP), podrás recuperarla respondiendo a la pregunta de seguridad.



4 Registra tu dirección de correo electrónico.

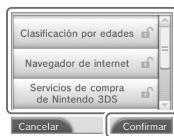
En caso de que olvides la contraseña y la respuesta a la pregunta de seguridad, se enviará una contraseña general a la dirección que facilites.



NOTA: asegúrate de que un niño no tenga acceso a esta información.

5 Toca **Establecer restricciones** y, a continuación, selecciona la opción que quieras modificar

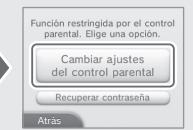
Cuando hayas terminado de hacer tus selecciones, toca **Confirmar**.



Para cambiar la configuración...

Entra en la sección del control parental de la configuración de la consola, toca **Cambiar ajustes del control parental** y sigue las instrucciones que se muestran en la pantalla.

Si olvidaste la contraseña o la respuesta a la pregunta de seguridad, consulta la página 228.





Gestión de datos

Puedes gestionar programas y datos adicionales, gestionar la función de StreetPass para los programas o gestionar la lista de usuarios bloqueados. Para hacerlo, toca **Gestión de datos** en la configuración de la consola y después elige la opción que deseas gestionar.



Gestión de datos de Nintendo 3DS	
Programas	Gestiona o borra programas de Nintendo 3DS o del servicio Virtual Console. Antes de borrar un programa puedes crear una copia de seguridad de sus datos de guardado. (Puedes guardar hasta un máximo de 300 programas descargados en una tarjeta SD).
Datos adicionales	Gestiona datos adicionales de Nintendo 3DS, incluidos los datos recibidos a través de SpotPass.
Contenido descargable	Una vez descargado desde un programa compatible, el contenido descargable se puede gestionar desde aquí. Consulta la lista de contenido descargable y borra lo que quieras.
Copias de datos de guardado	Crea, restaura o borra copias de seguridad de los datos de guardado de programas descargables de Nintendo 3DS y del servicio Virtual Console. (consulta la page 211).
Gestión de Nintendo DSiWare	
Podrás comprobar programas de Nintendo DSiWare guardados en la memoria de la consola o en la tarjeta SD. Además podrás borrarlos o moverlos entre la memoria de la consola y la tarjeta SD. (Puedes guardar hasta un máximo de 40 títulos de DSiWare en la memoria de la consola).	
Gestión de StreetPass	Consulta la lista de programas que tienen la función de StreetPass activada. Además puedes desactivar la función de StreetPass para cada uno de esos programas.
Borrar usuarios bloqueados	Puedes configurar los ajustes de usuarios bloqueados (todos los datos que hayas decidido no recibir dejarán de estar restringidos).

- Puedes guardar más de 300 datos adicionales y contenido adicional en una tarjeta SD, sin embargo solo se pueden mostrar 300 en la pantalla de gestión de datos.
- Los programas y el contenido descargable que borres se pueden volver a descargar sin ningún costo adicional desde Nintendo eShop. Es posible que el contenido sea retirado temporal o permanentemente, en cuyo caso no será posible volver a descargarlo.

IMPORTANTE: no puedes empezar un programa de DSiWare desde una tarjeta SD. Para utilizar una aplicación DSiWare, por favor transfírela primero a la memoria de la consola. Si esta aplicación ya se encuentra en esta ubicación se sobreescritirá. Ten cuidado de no sobreescritir en datos guardados importantes.

Gestión de copias de seguridad de datos de guardado

Crea, restaura o borra copias de seguridad de datos de guardado.



Información acerca de las copias de seguridad

- Se pueden guardar hasta 30 copias de seguridad en una tarjeta SD.
- Es posible crear más de una copia de seguridad de los datos de guardado de un programa.
- Al restaurar los datos de una copia de seguridad, se sobreescritirán los datos de guardado del programa.
- Los datos de guardado solo se pueden restaurar si el programa y la copia de seguridad están guardados en la misma tarjeta SD.
- No se pueden crear copias de seguridad para:
 - programas en tarjeta;
 - programas preinstalados;
 - programas descargables incompatibles con las copias de seguridad.

NOTA: también podrás crear una copia de seguridad para un programa descargable incompatible con dicha función, pero únicamente cuando lo borres de la consola mediante la opción **Programas** en la sección de **gestión de datos** (excepto juegos de Nintendo Game Boy Advance del servicio Virtual Console). Al volver a descargar el programa y abrir el ícono del regalo, los datos de guardado de la copia de seguridad se restaurarán automáticamente una sola vez.

Gestión de copias de seguridad

Desde la sección de gestión de copias de datos de guardado puedes elegir entre las siguientes opciones: **Crear**, **Restaurar** o **Borrar**.



Crear copia de seguridad

- Toca **Crear** y luego elige un programa.

Elige un programa.

1 Titulo 1
2 Titulo 2
3 Titulo 3
4 Titulo 4
5 Titulo 5

Atrás 1/2

- Toca **Crear**.

NOTA: puedes tocar los datos existentes para sobreescritirlos.

Elige un archivo o crea uno nuevo.

1 Titulo 1 01/01/2013 15:00
2 Titulo 2 01/01/2013 18:00

Atrás Crear

Restaurar o borrar

- Toca los datos que quieras restaurar o borrar.

Elige qué datos quieras restaurar.

1 Titulo 1 01/01/2013 15:00
2 Titulo 2 01/01/2013 18:00

Atrás

- Toca **Aceptar**.

¿Quieres restaurar los datos de esta copia de seguridad?

Se sobreescritirán los datos de guardado actuales del programa.

Cancelar Aceptar



Otras opciones

Toca **Otras opciones** en la pantalla de configuración de la consola para modificar tu perfil, calibrar varios componentes de la consola o para realizar otras funciones de sistema.

Puedes tocar o para moverte entre las páginas de opciones.

NOTA: la información que introduzcas bajo el epígrafe **Perfil** de la configuración de la consola (ver más detalles a continuación) no está asociada de ninguna manera con la información del identificador de Nintendo Network. Cualquier cambio que realices en esta sección no afectará a la información del identificador.



Perfil	Introduce tu nombre de usuario (para proteger tu privacidad, no uses tu nombre real), cumpleaños, ajustes de región y perfil de Nintendo DS. Este perfil determina tu mensaje y color preferido, los cuales serán usados por ciertos programas de Nintendo DS/DSi. (Caracteres o símbolos no compatibles con las consolas Nintendo DS/DSi se representarán con "?").
Fecha y hora	Introduce la fecha y la hora.
Pantalla táctil	Calibra la pantalla táctil (si es necesario).
Sobre esta consola	Lee una breve introducción sobre la consola Nintendo 2DS.
Sonido	Cambia los ajustes de sonido. (Elige la opción Mono cuando vayas a utilizar el altavoz de la consola Nintendo 2DS).
Micrófono	Verifica que el micrófono funcione correctamente. Si cambia de color la imagen del micrófono durante la prueba, significa que funciona correctamente.
Cámaras exteriores	Calibra las cámaras exteriores.
Botón deslizante	Calibra el botón deslizante (si es necesario).
Transferencia	Transfiere datos desde tu consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL a tu consola Nintendo 3DS XL, o entre dos consolas de la familia Nintendo 3DS (consulta la página 213).
Idioma	Elige un idioma para tu consola.
Actualización	Actualiza tu consola Nintendo 3DS conectándote a internet (consulta la página 219).
Formateo	Borra todos los datos de guardado, programas y fotos guardadas en la consola (consulta la página 219).

Modo de ahorro de energía

Toca en la sección de otras opciones en la configuración de la consola para acceder a los ajustes del brillo de la pantalla y la comunicación inalámbrica.

NOTE: también puedes tocar en el menú HOME para acceder a esos mismos ajustes.



Transferencia de datos

Utiliza esta aplicación para transferir programas de Nintendo DSiWare, fotos u otros datos desde una consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL de tu propiedad a una consola Nintendo 3DS XL, o entre dos consolas de la familia Nintendo 3DS.

IMPORTANTE: Para asegurarte de que ninguna de las dos consolas se apague durante la transferencia, te recomendamos que las mantengas enchufadas y cargando durante este proceso, o que te asegures de que tienen suficiente carga antes de empezar la transferencia. Si tienen poca batería, no será posible completar la transferencia de datos.

- La transferencia de datos utiliza la conexión a internet y la comunicación inalámbrica local entre las dos consolas. Asegúrate de que las consolas no se encuentren donde existan condiciones que puedan impedir la comunicación inalámbrica.
- Ambas consolas deben tener activada la comunicación inalámbrica antes de comenzar la transferencia.
- Durante la transferencia de datos, no podrás poner las consolas en el modo de espera. No apagues las consolas durante la transferencia.

Transferir datos desde una consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL a una consola Nintendo 2DS.

Transfiere títulos de Nintendo DSiWare, fotos, música y otros datos a una consola Nintendo 2DS.

NOTA: No puedes transferir datos desde una consola Nintendo 2DS a una consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL. Una vez que se complete la transferencia de datos, estos no se podrán regresar a la consola de origen.



Se pueden transferir los siguientes datos:

Configuración de la Conexión Wi-Fi de Nintendo	Puedes transferir los ajustes de conexión y el ID de la CWF de Nintendo.
Fotos y grabaciones de sonido	Puedes transferir fotos, grabaciones y otros datos que hayas guardado en las aplicaciones Cámara Nintendo DSi y Nintendo DSi Sound de tu consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL.
DSiWare	Puedes transferir la mayoría de los programas de DSiWare (necesitas una conexión a internet).

Antes de usar esta función, descarga la aplicación gratuita Transferencia Nintendo 3DS en la Tienda Nintendo DSi con la consola desde la que quieras realizar la transferencia.

- Se necesita una conexión a internet de banda ancha.
- Para obtener más información de la Tienda Nintendo DSi, consulta el manual de instrucciones de la consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL.



Aviso sobre la transferencia de la configuración de la CWF de Nintendo

- Se sobrescribirá la configuración de la Conexión Wi-Fi de Nintendo de la consola Nintendo 2DS de destino.
- El ID de la CWF de Nintendo de tu consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL será borrado. Para obtener más información acerca del ID de la CWF de Nintendo, consulta el manual de operaciones de tu consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL.
- Tu configuración avanzada de internet no será transferida.

Precauciones al usar la transferencia de datos

IMPORTANTE: Se sobrescribirán todas las fotos y grabaciones que hayas guardado en la memoria de la consola Nintendo 2DS de destino. Si no quieres que se borren estos datos, debes copiarlos a una tarjeta SD antes de realizar la transferencia.

Las fotos y grabaciones que hayas guardado en la memoria de la consola Nintendo 2DS serán borradas

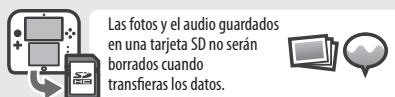


Consola Nintendo DSi
o Nintendo DSi XL

Consola
Nintendo 2DS

Si quieres evitar que tus fotos y sonidos guardados en la memoria de tu consola
Nintendo 2DS sean borrados...

Antes de iniciar la transferencia,
copia tus fotos y tu audio de
la memoria de la consola a la
tarjeta SD.



NOTA: si quieres transferir fotos guardadas en una tarjeta SD, deberás copiarlas desde la tarjeta SD a la memoria de la consola.

Precauciones sobre la transferencia de programas de Nintendo DSiWare

Soloamente los programas de Nintendo DSiWare serán transferidos a tu consola Nintendo 2DS. Los datos de guardado de Nintendo DSiWare no serán transferidos. Al transferir programas de Nintendo DSiWare de tu consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL, tanto los programas como los datos de guardado de la consola de origen serán borrados. No transfieras programas de Nintendo DSiWare si no quieres perder sus datos de guardado.

Se borrarán los títulos de DSiWare y sus datos de guardado



Solo se transferirán los títulos de DSiWare

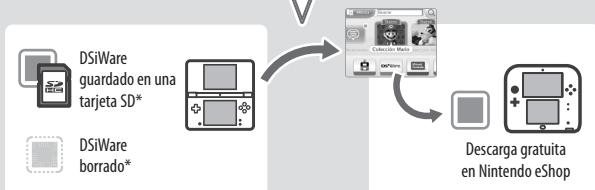


NOTA: los programas de DSiWare se guardan en la memoria de la consola Nintendo 2DS de destino. Si la memoria de la consola de destino no tiene suficiente espacio disponible, no será posible completar la transferencia. Si es necesario, mueve algunos de los programas de DSiWare que tengas guardados en la memoria de la consola a una tarjeta SD usando la opción de gestión de datos dentro de la configuración de la consola (consulta la página 210), para luego borrar los mismos de la memoria de la consola.

Si borras o copiaste programas de DSiWare a una tarjeta SD...

Si adquiriste una licencia para un programa de DSiWare y luego lo borras o copiaste a una tarjeta SD, este podrá ser transferido a pesar de que no siga estando en la consola. En este caso, la transferencia de datos no guardará el programa en la consola Nintendo 2DS pero te permitirá descargarlo nuevamente a través de Nintendo eShop para su uso en esa consola.

Soloamente la información de las compras de DSiWare será transferida



DSiWare
guardado en una
tarjeta SD*

DSiWare
borrado*

Descarga gratuita
en Nintendo eShop

* Si transfieres programas de DSiWare desde una consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL, estos ya no estarán disponibles en la consola de origen. Si quieres volver a usarlos en esa consola, tendrás que volver a usar Nintendo DSi Points para volver a comprar una licencia para ese programa.

- No es posible transferir aquellos programas de DSiWare que sean gratuitos o cuyas licencias no se encuentren en venta en Nintendo eShop. Para obtener más información, visita support.nintendo.com
- No es posible transferir Nintendo DSi Points o programas incluidos con tu consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL.
- No es posible transferir aquellos programas que ya se encuentren en la consola Nintendo 2DS de destino.

Transferir datos entre dos consolas de la familia de consolas Nintendo 3DS

Cuando usas **Transferencia de datos** entre dos consolas de la familia Nintendo 3DS, se transferirán datos que pueden incluir tus datos de guardado de las aplicaciones preinstaladas, tu saldo de Nintendo eShop, los movimientos de la cuenta y la lista de programas descargados.

NOTA: Los datos se transfieren de una vez. No puedes transferir datos ni programas de forma individual.



Se pueden transferir los siguientes datos en una misma transferencia:

Ajustes de Nintendo DS	Puedes transferir los ajustes de conexión y el ID de la CWF de Nintendo que usen los programas de Nintendo DS.
Datos de guardado de aplicaciones preinstaladas	Las fotos de Cámara de Nintendo 3DS y las grabaciones de Nintendo 3DS Sound que estén guardadas en la memoria de la consola, datos de personajes Mii del editor de Mii y otros datos de guardado de los programas preinstalados.
DSiWare	Los programas de DSiWare y sus datos de guardado que estén en la memoria de la consola.
Derechos de uso de los datos guardados en una tarjeta SD	Los derechos de uso de los datos guardados en la tarjeta SD (incluyendo el contenido adicional, programas descargables y sus datos de guardado asociados, y otros datos). Si insertas la tarjeta SD de la consola original donde están guardados esos datos en la consola de destino, podrás usarlos.
Saldo de Nintendo eShop	El saldo de tu cuenta en el servicio Nintendo eShop. Las transacciones y los saldos de ambas consolas se combinarán en una sola cuenta. NOTA: cierta información de los movimientos de la cuenta no se transferirá, pero podrás comprobar de qué información se trata consultando la pantalla antes de realizar la transferencia.
Identificador de Nintendo Network	Se transferirá el identificador de Nintendo Network y la información asociada a él. NOTA: después de realizar la transferencia, solo podrás volver a vincular este identificador u otros creados anteriormente a la consola de destino.

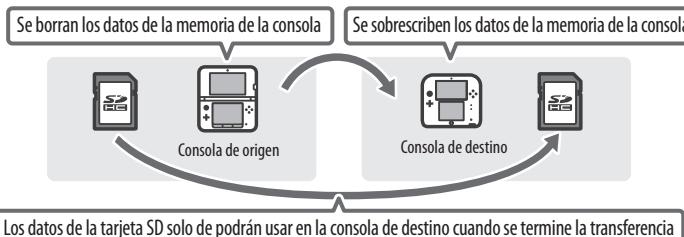
Si has vinculado un identificador de Nintendo Network a la consola de destino...

En caso de que hayas vinculado un identificador de Nintendo Network a la consola de destino, no podrás realizar una transferencia de datos. Para ello, deberás formatear la consola y desvincular así el identificador (consulta la página 219). Si ya has vinculado un identificador de Nintendo Network a la consola, no podrás volver a vincularlo a no ser que formatee la consola.

- No es posible integrar distintos identificadores, por lo que solo podrás acceder a los programas que hayas adquirido con uno de ellos.
- Si has desvinculado un identificador de Nintendo Network, solo podrás volver a vincularlo a la consola de destino.

Advertencias sobre el uso de Transferencia de datos

IMPORTANTE: se borrarán todos los datos de la consola de origen al completar la transferencia. Cualquier dato de los datos de la tarjeta SD que se hayan usado en la consola de origen se podrán usar solo en la consola de destino. Después de completar la transferencia debes usar la tarjeta SD de la consola de origen en la consola de destino para poder usar los archivos de guardado de cada programa.



Excepto por los programas de DSiWare, todos los datos de la memoria de la consola de destino (incluyendo los datos de guardado de los programas preinstalados y otros datos) se sobreescrivirán y serán reemplazados con los datos de la consola de origen. Si tienes archivos de fotos o sonido guardados en la memoria de la consola de destino, cópialos a la tarjeta SD antes de usar Transferencia de datos si quieres conservarlos.

Advertencias sobre los programas descargables

Cuando lleves a cabo una transferencia, cualquier programa descargado u otro contenido que se encuentre en la tarjeta SD de la consola de destino dejará de poder usarse. (Podrás volver a descargar dichos programas a través del servicio Nintendo eShop). Sin embargo, podrás seguir usando programas de DSiWare y sus datos correspondientes si copias estos programas junto con sus datos a la memoria de la consola de destino antes de iniciar la transferencia.

Si se ha adquirido el mismo programa descargable en ambas consolas, el registro de los movimientos de la cuenta de la consola de destino será reemplazado con aquel de la consola de origen. Ten en cuenta que no se podrán usar los datos originales de la memoria de la consola o de la tarjeta SD de la consola de destino.

Advertencias sobre el saldo de Nintendo eShop

IMPORTANTE: si al realizar la transferencia el saldo combinado de Nintendo eShop sobrepasa la cantidad máxima de saldo permitido, no se podrá realizar la transferencia de datos. (Esta cantidad varía por regiones).

Cómo realizar la transferencia

Transferencia desde una consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL a una consola Nintendo 2DS

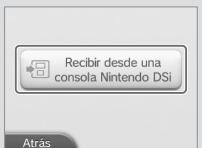
En la consola Nintendo 2DS:

- 1 Toca **Transferir desde una consola Nintendo DSi**.
Lee los avisos que aparecerán acerca de la transferencia de datos y toca **Seguir**.



- 2 Toca **Recibir desde una consola Nintendo DSi**.

Sigue las instrucciones que se muestran en la pantalla para completar la transferencia.



En la consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL:

- 3 Abre la aplicación Transferencia Nintendo 3DS desde el menú DSi.
Sigue las instrucciones que se muestran en la pantalla para completar la transferencia.



Transferencia entre dos consolas de la familia Nintendo 3DS

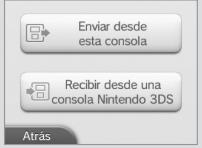
En las dos consolas:

- 1 Toca **Transferir entre consolas Nintendo 3DS**.
Lee detenidamente la información importante que se muestra sobre la transferencia y luego toca **Aceptar**.



En la consola de origen:

- 2 Toca **Enviar desde esta consola**.
Sigue las instrucciones que se muestran en la pantalla para completar la transferencia.



En la consola de destino:

- 2 Toca **Recibir desde una consola Nintendo 3DS**.
Sigue las instrucciones que se muestran en la pantalla para completar la transferencia.



Actualización

IMPORTANTE: las especificaciones de sistema de la consola Nintendo 2DS, así como el servicio Nintendo 2DS están desarrollándose continuamente, y podrían necesitar actualizaciones que podrían cambiar el sistema de la consola Nintendo 2DS o su servicio de manera parcial o total, sin previo aviso. Estas actualizaciones podrían ser necesarias para que puedas usar nuevos programas de Nintendo 2DS, para que puedas disfrutar de nuevas funciones o para continuar usando el servicio Nintendo 3DS. Cuando se actualice el menú de la consola Nintendo 2DS, cualquier modificación (dispositivo o programa) no autorizada de la consola Nintendo 2DS, o el uso de cualquier aparato no autorizado con la consola, harán que la consola quede inoperable permanentemente. Cualquier contenido derivado de alguna modificación no autorizada de los programas o del sistema será borrado. Si no se acepta la actualización, los juegos y funciones podrían resultar inoperables.

La consola Nintendo 2DS actualiza automáticamente una lista para ayudar a limitar el uso de palabras inapropiadas y una lista de puntos de acceso donde se podrán usar diferentes servicios de Nintendo. Ningún aviso previo para estas u otras pequeñas actualizaciones aparecerá en la pantalla. Para los otros tipos de actualizaciones de sistema, un aviso aparecerá en la pantalla y se necesitará elegir "Acepto" para recibir dichas actualizaciones.

NOTA: se requiere una conexión de internet de banda ancha inalámbrica para conectarse a internet y realizar una actualización, a menos que se lleve a cabo la actualización desde una tarjeta de juego. Consulta la página 202 para obtener más información acerca de cómo configurar una conexión.

Formateo

IMPORTANTE: antes de vender o transferir tu consola a cualquier persona, borra primero tu cuenta de Nintendo eShop, a no ser que tengas un identificador de Nintendo Network vinculado a la consola, y después formatea la memoria de la consola.

El formateo borrará permanentemente los programas descargados así como todos los datos guardados y restablecerá la configuración predefinida de la consola. La consola conservará cualquier actualización que hayas realizado.

IMPORTANTE: se borrarán permanentemente estos datos guardados y no se podrán recuperar:

- Todos los datos guardados en la memoria de la consola, incluyendo tus listas de amigos, notificaciones y número de pasos.
- Ajustes de la configuración de la consola.
- Datos de guardado de programas preinstalados.
- Todas las fotos que se encuentren en la memoria de la consola.
- Programas instalados en la consola¹ y sus datos de guardado correspondientes.
- Vínculo del identificador de Nintendo Network².

También se borrarán permanentemente los siguientes datos guardados en la tarjeta SD²:

- Programas descargables¹ guardados en la tarjeta SD y sus datos de guardado correspondientes.
- Contenido descargable¹.
- Datos adicionales.
- Copias de seguridad de datos de guardado.

NOTA: ni las fotos, ni los archivos de audio ni otros tipos de datos similares de tu tarjeta SD se borrarán cuando formatee la memoria de la consola. Si piensas darle tu consola a otra persona, usa una computadora u otro dispositivo para borrar los datos de la tarjeta SD.

¹ Si no has borrado tu cuenta de Nintendo eShop, puedes volver a descargarlos de Nintendo eShop sin costo alguno siempre y cuando estén disponibles.

² Si al momento de formatear hay insertada en la consola una tarjeta SD que contenga programas o datos de guardado, y la extraes antes de formatear la memoria de la consola, los datos guardados en la tarjeta SD no se borrarán, pero no podrás utilizarlos.

³ Tu identificador de Nintendo Network no se borrará al formatear la consola y se puede volver a vincular si eliges la opción **Vincular un identificador ya existente** en la sección **Ajustes del identificador de Nintendo Network** de la configuración de la consola (consulta la página 200).

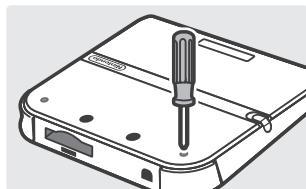
Cambiar la batería

Tras muchos ciclos de recarga, la capacidad y la duración de la batería disminuirán. Si es necesario cambiar la batería recargable, sigue el procedimiento que se detalla a continuación.

- Utiliza únicamente la batería recargable de Nintendo 3DS, número de modelo CTR-003. Puedes comprar la batería de repuesto a través del sitio web de Nintendo store.nintendo.com (solo en EE. UU. y Canadá), o llamando al 1-800-255-3700.
- Si un niño pequeño está usando la consola, un adulto debe cambiar la batería.
- Apaga siempre la consola Nintendo 3DS XL y desconecta el adaptador de corriente antes de cambiar la batería.

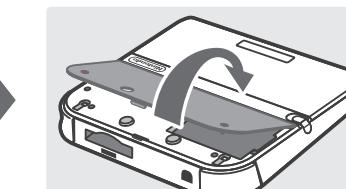
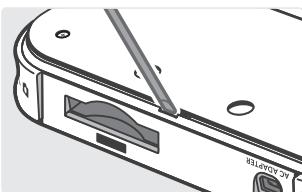
1 Desatornilla los dos tornillos de la tapa de la batería con un desarmador de estrella (+).

IMPORTANTE: utiliza el tipo de desarmador que corresponda al tipo de tornillo de la consola para evitar dañar la cabeza y las roscas de los tornillos.

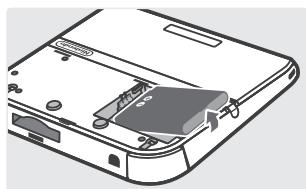


2 Abre la tapa con cuidado haciendo palanca en el hueco tal y como se muestra a continuación.

IMPORTANTE: no abras la tapa de la consola con demasiada fuerza para evitar dañarla.

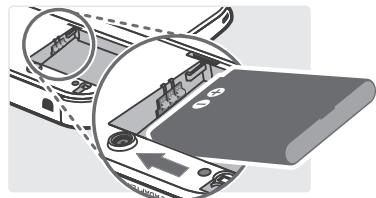


3 Quita la tapa de la batería y saca la batería vieja tal como se muestra a continuación.



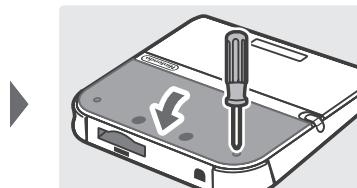
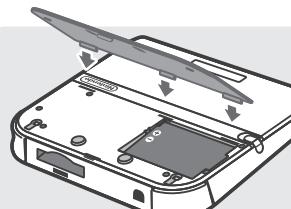
4 Espera por lo menos 10 segundos después de sacar la batería vieja antes de reemplazarla con la nueva para asegurar que la luz de encendido se calibre correctamente.

Verifica que la batería esté orientada correctamente tal como se muestra en la imagen a la derecha.



5 Vuelve a colocar la tapa de la batería, ejerciendo presión hasta que encaje en su lugar. Ajusta los dos tornillos sin apretarlos demasiado.

IMPORTANTE: nunca enciendas la consola sin primero volver a colocar la tapa y ajustar los tornillos.

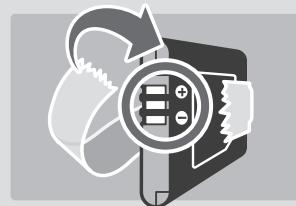


NOTA: después de remplazar la batería, ajusta la fecha y hora en la configuración de la consola.

POR FAVOR, RECICLA LAS BATERÍAS USADAS

Cuando tengas que deshacerte de la batería, sigue la normativa vigente en tu lugar de residencia para reciclarla.

- No intentes desmontar, reparar o modificar la batería.
- No elimines la batería tirándola al fuego.



Para encontrar un lugar de recolección cercano a ti, ponte en contacto con el organismo encargado del tratamiento de residuos sólidos en tu lugar de residencia o visita:
<http://www.epa.gov/osw/conserve/materials/battery.htm>

Para obtener más información o para recibir asistencia de Nintendo, visita: recycle.nintendo.com

Cubre con cinta adhesiva los polos de la batería antes de reciclarla.

Solución de problemas

Antes de solicitar asistencia técnica, lee detenidamente los siguientes problemas y soluciones. También puedes visitar support.nintendo.com para obtener información adicional sobre la solución de problemas o reparación, o llama al 1-800-255-3700.

NOTA: además de esta sección, consulta los manuales de todos los programas y accesorios que estés utilizando.

La consola no se carga o el indicador de carga no se enciende o no se mantiene encendido.

- Asegúrate de que estés usando el conector del adaptador de corriente adecuado, número de modelo WAP-002(USA).
- Revisa la batería y asegúrate de que está instalada correctamente (consulta la página 220).
- Desconecta el conector del adaptador de corriente de la consola y de la toma de corriente. Espera 30 segundos aproximadamente y después conecta los componentes otra vez. (Consulta el procedimiento para cargar la batería en la página 171).
- Asegúrate de que estás cargando la batería en un lugar con una temperatura ambiente de entre 5°C–35°C (41°F–95°F). La batería podría no llegar a cargarse en temperaturas fuera de este intervalo.
- Si el indicador de carga está parpadeando o no se mantiene encendido, visita support.nintendo.com para obtener información adicional sobre la solución de problemas o reparación, o llama al 1-800-255-3700.

La batería tarda mucho en cargarse o se descarga muy rápido.

- Asegúrate de que no estás exponiendo la consola o cargando la batería en un lugar con una temperatura fuera del rango recomendado de 5°C–35°C (41°F–95°F). En lugares con una temperatura menor a 5 °C el tiempo de carga de la batería podría aumentarse y el tiempo de uso de la batería cargada podría disminuirse.
- Con el paso del tiempo y después de múltiples cargas, la capacidad de la batería podría verse afectada. Si tienes mucho tiempo con la consola o si la batería parece estar ligeramente hinchada, trata de reemplazar la batería.

La consola parece estar más caliente de lo normal.

- Asegúrate de no exponer o cargar la consola en temperaturas superiores o inferiores al rango recomendado de 5°C–35°C (41°F–95°F). No expongas la consola a los rayos directos del sol.

La consola no se enciende o no hay imagen o sonido.

- Asegúrate que la batería esté cargada (consulta la página 220).
- Comprueba que el indicador de encendido funciona cuando oprimes el botón POWER, tal como se muestra abajo.
- Si estás usando una tarjeta de juego, asegúrate de insertarla en su ranura hasta que encaje.
- La batería podría estar instalada incorrectamente (consulta la página 220).
- Si la consola está en modo de espera, desactiva el interruptor del modo de espera a la izquierda (consulta la página 172) y oprimiendo el botón Power. Si el modo de espera no se desactiva, es posible que el programa que estás usando no permita desactivar el modo de espera. Consulta el manual de instrucciones del programa para obtener más información.

La tarjeta de juego no funciona.

- Asegúrate de que el programa no está restringido por el control parental. En este caso puedes ingresar la contraseña (NIP) para suspender temporalmente las restricciones del control parental. También puedes cambiar las restricciones en la configuración de la consola (consulta la página 208).

Se muestra el mensaje "No se detecta ninguna tarjeta en la ranura para tarjetas de juego" en el menú HOME, a pesar de que hay una tarjeta de juego insertada.

- Asegúrate de insertar la tarjeta de juego completamente hasta que encaje en la ranura para tarjetas de juego.
- Asegúrate de que el borde del conector de la tarjeta de juego y la ranura para tarjetas de juego no estén sucios y que no tengan polvo u otro tipo de partículas.
- Asegúrate de que la tarjeta de juego corresponda a la región de tu consola (consulta la caja del juego para encontrar esta información).

Un mensaje de error aparece mientras usas un título de Nintendo DS o Nintendo DSi:

"Se ha producido un error. Mantén oprimido el botón POWER para apagar la consola.
Consulta el manual de instrucciones de la consola para obtener más información."

- Apaga tu consola y enciéndela de nuevo. Repite la misma acción que causó que apareciera el mensaje. Si el mismo error vuelve a ocurrir, visita support.nintendo.com para recibir ayuda y otras opciones para la solución de problemas o la reparación de averías, o llama al 1-800-255-3700.

Las fotos tomadas con las cámaras exteriores no se ven en 3D (deben estar guardadas en una tarjeta SD y verse desde una consola Nintendo 3DS o Nintendo 3DS XL**).**

- Asegúrate de que la foto haya sido tomada con las cámaras exteriores y no con la cámara interior.
- Asegúrate de que los lentes de las cámaras exteriores estén limpios y no tengan suciedad ni polvo. Si es necesario, límpialos con un trapo suave y seco.
- Asegúrate de que los lentes de las cámaras no reciban luz intensa como luz solar, de manera directa.

IMPORTANTE: si la consola ha recibido un fuerte impacto o ha sido sometida a temperaturas extremas, el alineamiento de las cámaras exteriores podría haber cambiado, afectando la calidad de las imágenes 3D. Si crees que esta puede ser la causa del problema, consulta la página 212 para obtener más información sobre la calibración de las cámaras exteriores.

Los colores de las fotografías tomadas con la consola Nintendo 2DS se ven mal.

- Comprueba los ajustes del tipo de lente (consulta la página 182).
- Este problema puede ser a causa de las condiciones en las que se toma la foto, por ejemplo, en caso de una foto en que la mayoría de la toma sea de un mismo color y con poca luz. Ajusta la configuración de la cámara e intenta tomar varias fotos para ver si así se corrige el problema.

Algunos pixeles en las pantallas superior o inferior están siempre oscuros o brillantes.

- Debido a las características de las pantallas de cristal líquido, un número pequeño de pixeles podrían no iluminarse o mantenerse brillantes. Esto es normal y no se considera un defecto a menos que el número de pixeles que no funcionan normalmente se incremente con el paso del tiempo.

El brillo o el color de las pantallas superior o inferior parecen diferentes.

- Las especificaciones de la pantalla superior y de la pantalla inferior son distintas y la apariencia de las imágenes podría ser diferente. Esto es normal y no se considera un defecto.

La consola registra actividad aun cuando no se están usando los controles o los controles no parecen responder correctamente.

- Si usas el botón deslizante con demasiada fuerza, o si lo usas por un periodo de tiempo prolongado y sin interrupción, puede en ciertos casos llegar a registrar incorrectamente los movimientos. Si esto llega a suceder, necesitará calibrarse. Sigue el procedimiento de calibración del botón deslizante en la configuración de la consola (consulta la página 212).

NOTA: sigue los siguientes pasos para ir directamente al procedimiento de calibración. Primero apaga la consola, después mantén oprimido el botón L, el botón R y el botón Y y prende la consola tal como se muestra a continuación.



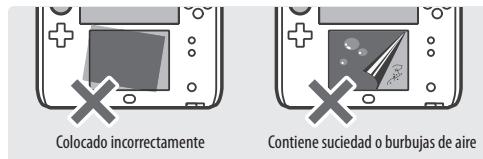
La pantalla táctil no funciona o no responde correctamente al lápiz táctil.

- La pantalla táctil podría necesitar una calibración, sigue el procedimiento de calibración de la pantalla táctil en la configuración de la consola (consulta la página 212).

NOTA: puedes ir directamente al procedimiento de calibración de la pantalla táctil si sigues los siguientes pasos. Primero apaga la consola, después mantén oprimido el botón L, el botón R y el botón X y prende la consola tal como se muestra a continuación.



- Si estás usando un protector de pantalla (se vende por separado), este podría estar colocado incorrectamente. Quitalo y trata de usar la pantalla táctil de nuevo. Si después de quitar el protector la pantalla táctil funciona correctamente, trata de colocar el protector de pantalla siguiendo las instrucciones del fabricante, o bien no uses un protector de pantalla. (Utiliza solamente protectores de pantalla que tengan licencia de Nintendo).



El movimiento en pantalla no corresponde al mío como debe, o se mueve la pantalla sin estar en movimiento la consola (para programas que requieran que se mueva la consola durante su uso).

El sensor de movimiento incorporado a la consola puede necesitar ser calibrado. Esto puede resultar de cambios extremos de temperatura o golpes fuertes a la consola.

Para calibrar el sensor de movimiento, sigue estos pasos:



Mientras en el menú HOME, mantén oprimidos (Y) y (B) por tres segundos.



Cuando se muestre la pantalla de calibración del sensor de movimiento, coloca la consola en una superficie plana y horizontal, como una mesa, y toca Calibrar o Configuración predeterminada.

NOTA: si eliges la opción Calibrar, el sensor de movimiento se calibrará tomando por hecho que la consola está en una superficie plana y horizontal, y no se restaurará la configuración predeterminada.

El altavoz no emite sonido.

- Verifica que no hayas conectado auriculares, ya que el altavoz no funciona cuando estos están conectados en el conector de audio.
- Ajusta el volumen con el control del volumen para asegurarte de que este no esté apagado, así como se muestra abajo.

No se oye nada a través de los auriculares.

- Ajusta el volumen con el control del volumen para asegurarte de que este no esté apagado, así como se muestra abajo.
- Comprueba que los auriculares estén bien conectados al conector de audio.

El micrófono no funciona o no reconoce el sonido (incluyendo al micrófono de los auriculares).

- Asegúrate que el programa que estás usando utiliza la función de micrófono.
- Confirma que el micrófono está funcionando correctamente al realizar una prueba de micrófono en la configuración de la consola (consulta la página 212).
- Algunas voces podrían ser más difíciles de reconocer por la consola. Para verificar si este es el problema, pídele a otra persona que diga la misma palabra o frase.
- Si estás usando auriculares con micrófono, desconéctalos e intenta usar el micrófono de la consola.

El micrófono registra sonidos sin motivo o el altavoz emite sonidos de retroalimentación (incluyendo al micrófono de los auriculares).

- El micrófono podría estar reaccionando ante el ruido del ambiente o el sonido del altavoz. Aléjate o apaga la fuente de sonido. También puedes intentar bajar el volumen del altavoz o usar auriculares.

NOTA: si el altavoz está emitiendo un sonido raro o agudo, esto podría ser ocasionado por el micrófono. Si bajas el volumen el problema debería solucionarse.

- Si estás usando auriculares con micrófono, desconéctalos e intenta usar el micrófono de la consola.

Las cámaras no reconocen mi cara.

En algunos programas, las cámaras se utilizan para reconocer los rasgos faciales. Sigue las siguientes recomendaciones para mejorar el proceso de reconocimiento.



- El ambiente que te rodea, el color de tu cabello y barba o cualquier accesorio facial o de cabello, pueden interferir con el proceso de reconocimiento.
- En contados casos las diferencias de los rasgos faciales podrían hacer que el proceso de reconocimiento no se complete.

El modo descarga no funciona.

- Asegúrate de que esta función no esté limitada por el control parental mediante restricciones de descarga o restricciones del uso de programas según su calificación por edades. Si resulta que sí está limitada, puedes introducir la contraseña (NIP) para suspender temporalmente las restricciones del control parental. También puedes cambiar las restricciones en la configuración de la consola (consulta la página 208).

La consola no está contando los pasos.

- Si la consola no está en modo de espera, no se podrán contar los pasos. Los pasos solo se cuentan cuando la consola está encendida y el modo de espera activado.
- Si llevas la consola en una bolsa que no está en contacto directo con el cuerpo, o si se oscila en una correa o un maletín mientras caminas, no podrá contar los pasos de manera exacta. El número de pasos se contará con más precisión si llevas la consola en una bolsa conectada a tu cintura (como una bolsa para la cadera).
- Si has estado jugando un programa para Nintendo DS o para Nintendo DSi por un largo período de tiempo sin salir de él, la consola solamente podrá guardar hasta siete días de información. Guarda el progreso esporádicamente y sal del programa para poder contar los pasos exactos cuando estés usando este tipo de programas. Consulta la página 178 para obtener más información acerca de la función del podómetro.

No puedo conectarme a internet.

Si tu conexión a internet no funciona correctamente sigue las instrucciones que se muestran en los detalles del mensaje de error o visita support.nintendo.com y utiliza la herramienta de búsqueda de código de error para obtener información sobre cómo resolver el error.

Durante el uso de un programa de Nintendo DSi

Es posible que la configuración de internet de Nintendo 3DS XL no sea la correcta. Ejecuta una prueba de conexión como la que se muestra abajo y sigue las instrucciones que se indican en el mensaje de error.



La comunicación inalámbrica no funciona o funciona de manera inconsistente.

- Comprueba la configuración de tu conexión y asegúrate de que el método de cifrado sea compatible con tu punto de acceso. Ten en cuenta que no podrás usar el método Wi-Fi Protected Setup si el punto de acceso está configurado con seguridad WEP.
- Asegúrate de que la comunicación inalámbrica está activada (consulta la página 183).
- Revisa el icono de intensidad de la señal. Si aparece como o , posiciona más cerca de tu compañero de comunicación o de tu punto de acceso.
- Causas externas como teléfonos celulares, computadoras, microondas, o hasta barreras físicas, pueden interferir con la comunicación inalámbrica. Revisa estas condiciones y elimínalas o sitúate en un lugar diferente.
- Las pegatinas y los estuches protectores pueden interferir con la comunicación inalámbrica. Si le has puesto cualquiera de los dos a tu consola, quítalos e intenta usar la comunicación inalámbrica de nuevo.

La consola no reconoce las tarjetas AR Card.

Si la consola no reconoce una AR Card, verifica lo siguiente:

- Comprueba la distancia y el ángulo. Las cámaras no podrán reconocer la tarjeta si la distancia es muy pequeña.
- Asegúrate de que la tarjeta aparece centrada en la pantalla. No se podrá reconocer la tarjeta si alguna parte permanece oculta.
- Asegúrate de que el área de juego esté bien iluminada, pero intenta evitar luz muy brillante ya que puede crear reflejos en la superficie de la tarjeta.
- Asegúrate de que las cámaras exteriores estén limpias.
- Asegúrate de colocar las AR Card en una superficie plana. No se podrá reconocer la tarjeta si la tarjeta está doblada.

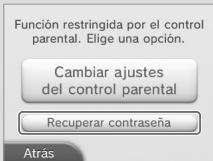
NOTA: si pierdes alguna tarjeta AR Card, o si la consola no la reconoce, puedes descargar las imágenes de las tarjetas AR Card desde la página support.nintendo.com/ARcards y luego imprimirlas en una impresora a color.

No puedo cambiar los ajustes del control parental.

- Asegúrate de que has introducido correctamente la contraseña del control parental.
- Asegúrate de que has introducido correctamente la respuesta a la pregunta de seguridad.

Si olvidas la contraseña o la respuesta a la pregunta de seguridad...

1 Desde la configuración de la consola, toca Control parental y, a continuación, toca **Recuperar contraseña**. (También puedes tocar **La olvidé** en la pantalla de introducción de contraseña). Introduce la respuesta a tu pregunta de seguridad y toca **Aceptar** para volver a las opciones del control parental.

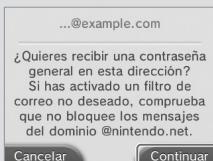


2 Si olvidaste la respuesta a la pregunta de seguridad, toca **La olvidé** en la pantalla de introducción de respuesta.



3 Si ya has registrado una dirección de correo electrónico, toca **Aceptar** para recibir un mensaje con una contraseña general.

- Este paso requiere de una conexión inalámbrica a internet de banda ancha.
- Asegúrate de que tu aplicación de correo electrónico no bloquee los mensajes de @nintendo.net.



4 Si aún no has registrado una dirección de correo electrónico, recibirás un número de referencia.

Visita support.nintendo.com/pin e introduce el número de referencia que recibiste para obtener una contraseña general y recuperar el acceso a las opciones del control parental.

5 Toca **Aceptar**.

6 Introduce la contraseña general y después toca **Aceptar**.

Regresarás al control parental.



Las funciones de la tarjeta SD no están funcionando correctamente.

- Comprueba que la tarjeta SD esté bien instalada (consulta la página 176).
- Intenta verificar si la tarjeta SD funciona correctamente al usarla en una computadora que tenga una ranura para tarjetas SD.

Las fotos guardadas en la tarjeta SD no se pueden ver.

- La consola Nintendo 2DS solamente puede mostrar las fotos que se hayan tomado con la cámara de Nintendo 3DS. Fotografías que hayan sido tomadas en cámaras digitales o celulares no podrán verse.

Los archivos de sonido guardados en la tarjeta SD, no se reproducen en la aplicación de sonido de Nintendo 3DS.

- Comprueba que los archivos de sonido sean compatibles con la aplicación de sonido de Nintendo 3DS. Los archivos deben ser de una de las siguientes clases de formato para ser compatibles:

Archivo AAC con extensiones de tipo.m4a,.mp4 o .3gp, o archivo MP3 con extensión de .mp3.

Con las características: tasa de bits de entre 16 y 320 KB/s y frecuencia de muestreo de entre 32 y 48 kHz.

NOTA: la consola Nintendo 2DS no puede reproducir música que se encuentre en archivos protegidos contra copia.

Los archivos de sonido guardados en la tarjeta SD, no se muestran en la aplicación de sonido de Nintendo 3DS.

- Asegúrate de que la tarjeta SD esté correctamente insertada en la ranura para tarjeta SD (consulta la página 176).
- Comprueba que los archivos estén en un formato compatible con la aplicación de sonido de Nintendo 3DS (consulta la sección anterior para encontrar los formatos compatibles).
- Asegúrate de que los archivos no estén guardados en la carpeta "Privado" dentro de la carpeta "Nintendo 3DS" de la tarjeta SD (esta carpeta se puede ver con una PC). El contenido de esta carpeta no se puede ver con la aplicación Nintendo 3DS Sound.
- La tarjeta SD no debe tener más de 3 000 archivos guardados.
- La tarjeta SD no debe tener más de 1 000 carpetas de archivos guardados.
- Una carpeta individual no debe tener más de 100 archivos de música.

NOTA: si tienes más de una carpeta con el mismo nombre, los archivos de música en ellos se combinarán y se mostrarán en una sola carpeta.

- Una carpeta individual no puede tener más de siete subcarpetas (ocho niveles incluyendo la carpeta principal).

Información sobre la clasificación por edades

Las clasificaciones por edades de la ESRB (Entertainment Software Rating Board) están diseñadas para proporcionar información sobre el contenido de los videojuegos y juegos de computadora, con el fin de que los consumidores dispongan de esta información a la hora de tomar decisiones sobre la compra de un juego. El sistema de clasificación consta de dos partes: símbolos de clasificación, que sugieren la edad apropiada para el juego, y los descriptores del contenido, que indican los elementos contenidos en un juego que pueden ser causa de una clasificación en particular y que pueden ser llamativos.

Para aprovechar plenamente el sistema de clasificación de la ESRB, es importante revisar tanto el símbolo de clasificación (en el frente de la caja del juego) como los descriptores de contenido (en la parte posterior de la caja del juego).

Visita www.esrb.org para obtener una lista completa de los descriptores de contenido.

El sistema de clasificación por edades de la ESRB está diseñado para proporcionar información sobre los juegos de computadora o consola. No está diseñado para recomendar a los consumidores qué juegos deben comprar o rentar, ni para ser la única fuente de información para elegir un producto. Además de la clasificación de la ESRB, el consumidor debe usar su propio criterio y tener en cuenta sus gustos a la hora de decidir qué producto comprar.

Para obtener más información sobre la ESRB y la clasificación por edades de los juegos, visita la página web de la ESRB: www.esrb.org.



RP (Rating Pending - Clasificación pendiente):
El título ha sido presentado ante la ESRB y está en espera de su clasificación final.
(Este símbolo aparece únicamente en la publicidad realizada con anterioridad a la publicación de un juego.)



E (Early Childhood – Niños pequeños):
podría ser apto para niños mayores de 3 años.
No contienen ningún material que los padres encontrarían inapropiado.



E (Everyone – Todos): podría ser apto para niños mayores de 6 años. Los títulos de esta categoría podrían contener violencia mínima en dibujos animados, en fantasía o violencia ligera o uso poco frecuente de lenguaje ligero.



E 10+ (Everyone Ten and Older – Personas mayores de 10 años): podría ser apto para personas mayores de 10 años. Los títulos de esta categoría podrían contener más violencia en dibujos animados, fantasía o violencia ligera, lenguaje ligero o temas mínimamente provocativos.



T (Teen – Adolescentes): podría ser apto para personas mayores de 13 años. Los títulos de esta categoría podrían contener violencia, temas sugestivos, humor grosero, escenas mínimamente sangrientas, apuestas simuladas o uso poco frecuente de lenguaje fuerte.



M (Mature – Maduro): podría ser apto para personas mayores de 17 años. Los títulos de esta categoría podrían contener violencia intensa, sangre y escenas sangrientas, contenido sexual o lenguaje fuerte.

Información de garantía y servicio de reparación

Es posible que para arreglar un problema con tu producto solo necesites instrucciones sencillas. En lugar de regresar a la tienda, visita nuestra página web support.nintendo.com o llama a nuestro número de servicio al cliente 1-800-255-3700. Este número está disponible de lunes a domingo, de 6:00 a.m. a 7:00 p.m., horario del Pacífico (el horario puede cambiar). Si el problema no se puede resolver con la información de localización de averías disponible por internet o teléfono, se te ofrecerá servicio rápido de fábrica a través de Nintendo. Por favor, no envíes ningún producto a Nintendo sin comunicarte primero con nosotros.

GARANTÍA DE LA CONSOLA (HARDWARE)

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") garantiza al comprador original que la consola estará libre de defectos de material y fabricación por un período de doce (12) meses desde la fecha de compra. Si durante este período de garantía ocurre un defecto cubierto bajo esta garantía, Nintendo reparará o reemplazará la consola o componente defectuoso sin ningún costo.* El comprador original tiene derecho a esta garantía solamente si la fecha de compra se registra al momento de la venta o si el consumidor puede demostrar, a la satisfacción de Nintendo, que el producto fue comprado dentro de los últimos 12 meses.

GARANTÍA DE JUEGOS Y ACCESORIOS

Nintendo garantiza al comprador original que el producto (juegos y accesorios) estará libre de defectos de material y fabricación por un período de tres (3) meses desde la fecha de compra. Si un defecto cubierto bajo esta garantía ocurre durante este período de tres (3) meses de garantía, Nintendo reparará o reemplazará el producto defectuoso sin ningún costo.*

SERVICIO DESPUES DEL VENCIMIENTO DE LA GARANTIA

Por favor, visita nuestra página web support.nintendo.com o llama a nuestro número de servicio al cliente 1-800-255-3700 para obtener información sobre la solución de problemas o reparación, o para recibir opciones de reemplazo y costos.*

* En ciertos casos, puede ser necesario que nos envíes el producto completo, CON ENVÍO PREPAGADO Y ASEGURADO CONTRA PÉRDIDA O DAÑOS. Por favor, no envíes ningún producto a Nintendo sin comunicarte primero con nosotros.

LIMITACIONES DE LA GARANTÍA

ESTA GARANTÍA NO SE APLICARÁ SI ESTE PRODUCTO: (A) SE UTILIZA CON PRODUCTOS QUE NO HAYAN SIDO VENDIDOS NI ESTÉN AUTORIZADOS POR NINTENDO (INCLUIDO, PERO SIN ESTAR LIMITADO A, APARATOS PARA AUMENTAR O COPIAR LOS JUEGOS, ADAPTADORES, PROGRAMAS Y FUENTES DE ENERGÍA ELÉCTRICA); (B) SE UTILIZA CON PROPÓSITOS COMERCIALES (INCLUIDO ALQUILERES); (C) ES MODIFICADO O FORZADO; (D) SE DAÑA POR DESCUIDO, ACCIDENTE, USO IRRACIONAL O POR OTRAS CAUSAS NO RELACIONADAS CON MATERIALES DEFECTUOSOS O FABRICACIÓN; O (E) TIENE EL NÚMERO DE SERIE ALTERADO, BORRADO O ELIMINADO.

CUALQUIERA DE LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS APLICABLES (INCLUIDO LAS GARANTÍAS DE COMERCIALIDAD Y LA CONVENIENCIA PARA UN OBJETIVO CONCRETO) ESTÁN POR ESTE MEDIO LIMITADAS EN DURACIÓN A LOS PERÍODOS DE GARANTÍA DESCritos ANTERIORMENTE (12 MESES O 3 MESES, SEGÚN APLIQUE). NINTENDO NO SERÁ RESPONSABLE EN NINGUNA OCASIÓN DE DAÑOS CONSECUENTES O INCIDENTALES DEBIDO AL INCUMPLIMIENTO DE GARANTÍAS IMPLÍCITAS O EXPLÍCITAS. ALGUNOS ESTADOS NO PERMITEN LIMITACIONES ACERCA DE CUÁNTO DURA UNA GARANTÍA IMPLÍCITA, O LA EXCLUSIÓN DE DAÑOS CONSECUENTES O INCIDENTALES, POR LO TANTO, ES POSIBLE QUE LAS LIMITACIONES ANTES CITADAS NO TE SEAN APLICABLES.

Esta garantía te da derechos legales específicos. También puedes tener otros derechos, los cuales pueden variar de un estado a otro o de una provincia a otra.

La dirección de Nintendo es: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA, 98073-0957, U.S.A.

Esta garantía es válida solamente en los Estados Unidos y Canadá.

Regulaciones sobre el uso del equipo

Información de la Industry Canada y la FCC

Para cumplir con las normas de la FCC en cuanto a exposición de radiación de radio frecuencia para una exposición incontrolada, este dispositivo y su antena no deben ubicarse cerca de u operarse en conjunto con cualquier otra antena o transmisor.

Este artefacto cumple con la parte 15 de las reglas de la FCC al igual que los estándares RSS de la Industry Canada. La operación de este equipo está sujeta a las siguientes dos condiciones: (1) es posible que este equipo o dispositivo no cause interferencia perjudicial y (2) este equipo o dispositivo debe aceptar cualquier interferencia, incluyendo la que pueda causar su operación no deseada.

Cambios o modificaciones no aprobadas expresamente por el fabricante podrían anular la autorización del usuario para operar este aparato.

Este equipo ha sido probado y comprobado que cumple con los límites de un dispositivo digital de Clase B (Class B), de acuerdo con la parte 15 de las reglas de la FCC. Estos límites están diseñados para proveer protección razonable contra interferencia perjudicial en una instalación residencial. Este equipo genera, usa, y puede emitir energía de radiofrecuencia y, si no se instala y usa de acuerdo a las instrucciones, puede causar interferencia perjudicial a comunicaciones de radio. Sin embargo, no hay garantía de que no ocurrirá interferencia con cualquier instalación. Si este equipo causa interferencia perjudicial a la recepción de radio o televisión, lo cual se puede determinar al apagar y prender el equipo, se recomienda al usuario que intente corregir la interferencia mediante una o más de las siguientes medidas:

- Ajusta la orientación o ubicación de la antena receptora.
- Aumenta la separación entre el equipo y receptor.
- Conecta la consola a una toma de corriente en un circuito distinto al del receptor.
- Consulta con el comerciante o un técnico experto en radio/televisión o llama al Servicio al Cliente de Nintendo 1-800-255-3700 para recibir asistencia.

Es posible que el usuario encuentre útil el siguiente folleto preparado por la Comisión Federal de Comunicaciones (Federal Communications Commission): Cómo Identificar y Resolver Problemas de Interferencia de Radio-Televisión (How to Identify and Resolve Radio-TV Interference Problems). Este folleto está disponible a través de la Oficina de Impresión del Gobierno de los Estados Unidos (U.S. Government Printing Office), en Washington, D.C., 20402, Número de Existencia (Stock No.) 004-000-00345-4.

Para ver el número FCC ID y otra información regulatoria, consulta la parte interior de la tapa de la batería.

Regulaciones sobre el uso del equipo en México - Información de COFETEL

La operación de este equipo está sujeta a las siguientes dos condiciones: (1) es posible que este equipo o dispositivo no cause interferencia perjudicial y (2) este equipo o dispositivo debe aceptar cualquier interferencia, incluyendo la que pueda causar su operación no deseada.

El término "CFT" antes del número de certificación/registro solo significa que se han cumplido las especificaciones técnicas de COFETEL.

Especificaciones

Consola Nintendo 2DS

Nombre del modelo:	FTR-001 (alimentación 4.6 Vcc 900 mA)
Pantallas LCD: (tamaño de pantalla/cuenta de píxel)	Pantalla superior: pantalla ancha de LCD que puede mostrar aproximadamente 16.77 millones de colores. Pantalla de 3.53 pulgadas (76.8 mm horizontal x 46.08 mm vertical) con resolución de 400x240 píxeles Pantalla inferior: pantalla táctil de LCD. Puede mostrar aproximadamente 16.77 millones de colores. Pantalla de 3.02 pulgadas (61.44 mm horizontal x 46.08 vertical) con resolución de 320x240 píxeles.
Adaptador de corriente	Adaptador de corriente (WAP-002 USA), batería (CTR-003)
Frecuencia inalámbrica:	Banda de 2.4 GHz
Estándar de comunicación:	IEEE802.11b/g
Distancia inalámbrica recomendada:	Aproximadamente un rango de funcionamiento de 30 m (unos 98 pies). Dependiendo de las condiciones, esta distancia puede disminuir.
Funciones de la cámara:	Lentes: enfoque sencillo. Captura de elementos: CMOS. Píxeles activos: aproximadamente 300 000 píxeles.
Especificaciones del reloj:	Máxima variación diaria: ± 4 segundos
Altavoz:	Mono (con soporte estéreo digital)
Entrada/salida:	Ranura para tarjetas de juego, ranura para tarjetas SD, conector del adaptador de corriente y conector de audio.
Sensores:	Sensor de aceleración, sensor de giro
Comunicación por infrarrojos:	Alcance de 20 cm (8 pulgadas). Dependiendo de las condiciones, esta distancia puede disminuir.
Máximo consumo de energía:	Aproximadamente 4.1 W (cuando se está cargando)
Condiciones de operación:	Temperatura, 5°C – 35°C (41°F – 95°F) / humedad, 20-80 %.
Dimensiones:	Largo: 127 mm / ancho: 144 mm / alto: 20.3 mm
Peso:	Aproximadamente 260 gramos (incluyendo la batería, el lápiz táctil y la tarjeta SD)
Tiempo de carga:	Aproximadamente 3 horas y 30 minutos
Capacidad de la batería:	Consulta la página 175.

Batería de Nintendo 3DS

Nombre del modelo:	CTR-003
Tipo de batería:	Litio-ión
Capacidad de energía:	5 Wh

Conector del adaptador de corriente

Nombre del modelo:	WAP-002 (USA)
Entrada:	120 Vca 60 Hz 7 W
Salida:	4.6 Vcc 900 mA
Dimensiones:	Largo: 67.5 mm / ancho: 47.7 mm / alto: 23 mm
Peso:	Aproximadamente 80 gramos
Longitud del cable:	Aproximadamente 1.9 metros
Compatibilidad con productos:	Nintendo 2DS, Nintendo 3DS XL, Nintendo 3DS, Nintendo DSi XL, Nintendo DSi



**NEED HELP WITH INSTALLATION,
MAINTENANCE OR SERVICE?**

Nintendo Customer Service
SUPPORT.NINTENDO.COM
or call 1-800-255-3700

**BESOIN D'AIDE POUR L'INSTALLATION,
L'ENTRETIEN OU LA RÉPARATION?**

Service à la clientèle de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM
ou composez le 1 800 255-3700

**¿NECESITAS AYUDA DE INSTALACIÓN,
MANTENIMIENTO O SERVICIO?**

Servicio al cliente de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM
o llama al 1-800-255-3700

NINTENDO OF AMERICA INC.
P.O. BOX 957, REDMOND, WA
98073-0957 U.S.A.